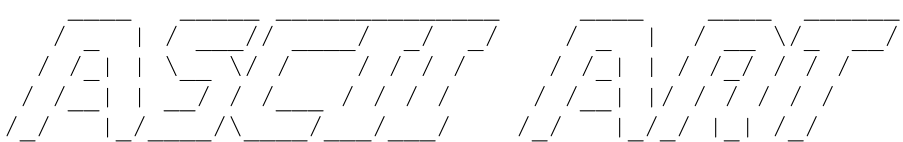
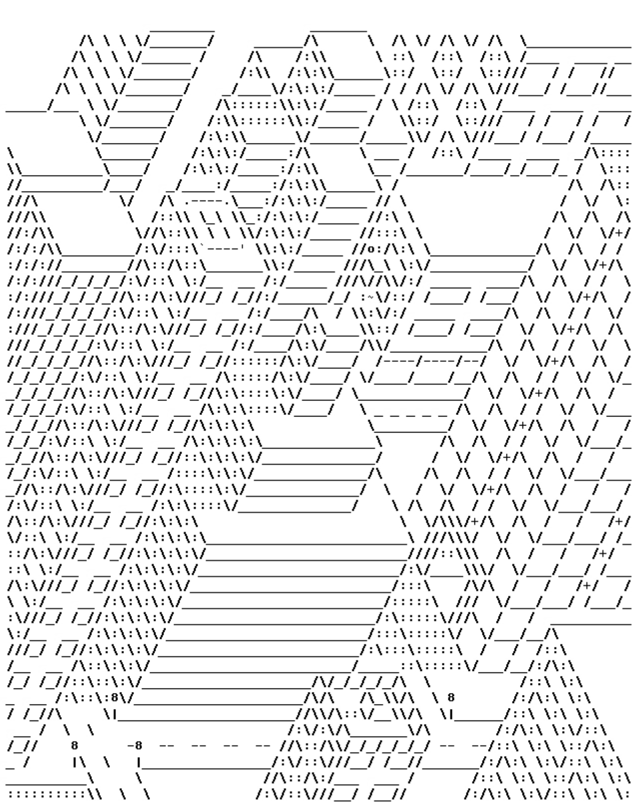
ASCII ART

Akademia Sztuk Pięknych
w Gdańsku
Międzywydziałowy Instytut Nauk o Sztuce
edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych

Paulina Piotrowska

nr albumu 4836





Praca magisterska
napisana pod kierunkiem
dr. Romana Nieczyporowskiego

Gdańsk 2009

ASCII ART

-= SPIS TREŚCI =-

+ PŁYTA DVD Z FILMAMI ASCII

ASCII ART

o¤°`°¤o,¸¸¸,o¤° 1. **WSTĘP** °¤o,¸¸¸,o¤°`°¤o

W pracy tej zamierzam scharakteryzować najbardziej kultowe zjawisko artystyczne – na scenie komputerów 8 bitowych – mianowicie - ASCII ART.



il.2. ASCII ART przedstawiający lokomotywę pociągu.

„Skoro druk, zastąpiwszy rękopisy, stworzył nowe formy literackie, może się zdarzyć, że podobnego czynu dokona pismo elektroniczne”.[1]

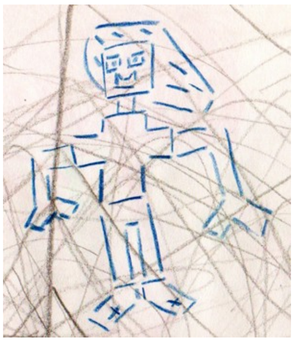
ASCII Art, według mnie pierwsza i jedyna najbardziej skomputeryzowana forma przedstawienia grafiki w formie cyfrowej. Tworzona za pomocą pierwotnego narzędzia, jakiego używa współczesny grafik komputerowy – klawiatury. Dodatkowo tworzona w najbardziej podstawowym programie, którego używają programiści – edytorze tekstu.[2]

Oprócz scharakteryzowania zjawiska, postaram się umiejscowić je na scenie sztuki internetowej (która de facto rozwinęła się dopiero po zaistnieniu ASCII Art, jednak miała spory wpływ na jego rozwój w sieci internetowej w latach 90-tych). Jak i również

1 M. Hopfinger, Nowe media ... Antologia, Warszawa 2002, s. 647.
2 np. Notepad - polski odpowiednik to Notatnik, oba dostępne w środowisku Windows.

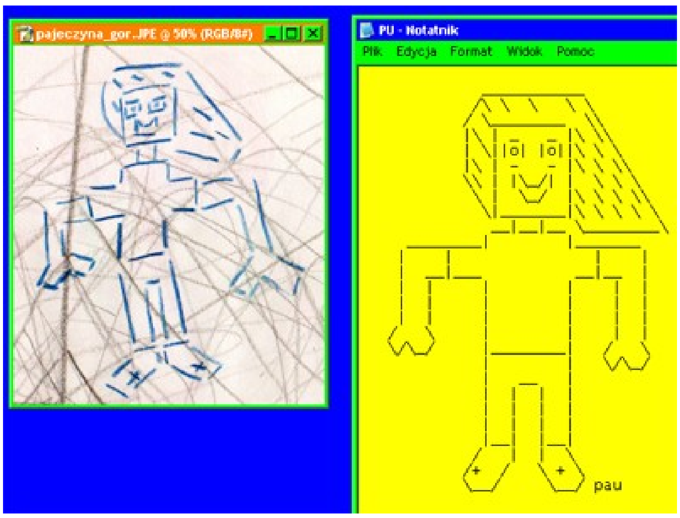
udowodnić iż ASCII Art zaistniał w kulturze na stałe, i do dnia dzisiejszego można znaleźć przykłady (między innymi sztuki użytkowej) nim inspirowane.

Mą prywatną inspiracją do napisania pracy na temat ASCII Artu jest obrazek który narysowałam jako dziecko.



il.3. 1993, Paulina Piotrowska

Przedstawia on dziewczynkę, co w nim najistotniejsze – została ona skonstruowana z samych kresek i znaków. Moim pierwszym skojarzeniem, gdy po latach spojrzałam na ten obrazek była oczywiście komputerowa grafika ASCII Art. Oto porównanie obrazka z 1993 roku z próbą stworzenia ASCII odpowiednika:



il.4. 1993 vs. 2009, Paulina Piotrowska

o¤°`°¤o,¸¸¸,o¤° 2. GENEZA ASCII ART °¤o,¸¸¸,o¤°`°¤o

Historycznych przyczyn powstania ASCII Artu można upatrywać w samej historii typografii i liternictwa (poczynając od pierwszego, najbardziej znanego, starożytnego pisma – hieroglifów, kończąc na typografii reklamowej).

Kolejnej opcji genezy ASCII Art należałoby doszukiwać się w postępie technologicznym maszyn i tym samym dążeniu człowieka do wyrażenia auto ekspresji przy ich pomocy. Tutaj uznać można iż ASCII Art swe korzenie wywodzi od ręcznie tworzonych kaligramów, przez grafiki tworzone przy użyciu maszyny do pisania, dalekopisy RTTY, aż do stworzenia komputera osobistego i kodu ASCII.

Trzecim trzonem, który ma swój udział w powstaniu ASCII Artu jest sztuka poczty. ASCII Art bowiem jest bardzo bliski założeniom i strukturom jakim podlegał pierwotnie mail art. Dodatkowo na upowszechnienie ASCII Artu miał wpływ rozprzestrzeniający się bardzo szybko – internet.

2.1. HISTORIA TYPOGRAFII A ASCII ART.

Według Joan G. Stark, historia ASCII Artu swe źródła czerpie już ze Starożytności.[3] Jak sama przyznaje jak „na ironię" jedne z pierwszych pism jakie odkryto na Ziemi to hieroglify. Czyli nie zawierające tekstu współczesnego, słowa – piktogramy i ideogramy. Czytelne dla Starożytnych cywilizacji poprzez werbalizację obrazu, swoistego skrótu myślowego przedstawiającego między innymi dźwięki, idee, typowe codzienne zajęcia itd. Jak wspomina Stark w swym internetowym eseju - „sztuka ASCII oraz wszelkie inne sztuki >>klawiatury<< używają podstawowego tekstu by stworzyć obraz"[4].

3 http://ascii.piwko.pl/ASCIIHistoria.html/.
4 Tamże.



il.5. Hieroglify egipskich skrybów.

Zaiste jest to dość zabawny przeskok w historii typografii. Hieroglify jako obrazki reprezentujące słowa i ASCII Art jako słowa reprezentujące obraz. Można by się nawet w tym przypadku dopatrywać, dość interesującej paralelności w periodyzacji historii. Podobieństwo zasad rządzących rytymi hieroglifami a 8 bitowymi grafikami w komputerze.

Podążając dalej historią słowa – dojdziemy do czasów Średniowiecza. Jeszcze przed, przełomowym wynalazkiem Guttenberga, wszelkie książki pisano ręcznie. Mnisi jako nieliczni posiadający luksus piśmienności – tworzyli, w swych skryptoriach, misterne księgi do dziś uważane za swoiste dzieła sztuki. Dzięki temu, iż wykaligrafowane teksty ozdabiali oni iluminacjami, wszelkimi dostępnymi zdobieniami liter czy ornamentami.[5]
Według Stark, fakt iluminacji liter w Średniowieczu, jest kolejnym

5 http://www.eioba.pl/a2406/pismiennictwo_w_sredniowieczu/.

poziomem rozwoju pisma, które doprowadziło nas w latach 80-tych do tworzenia ASCII Artów.



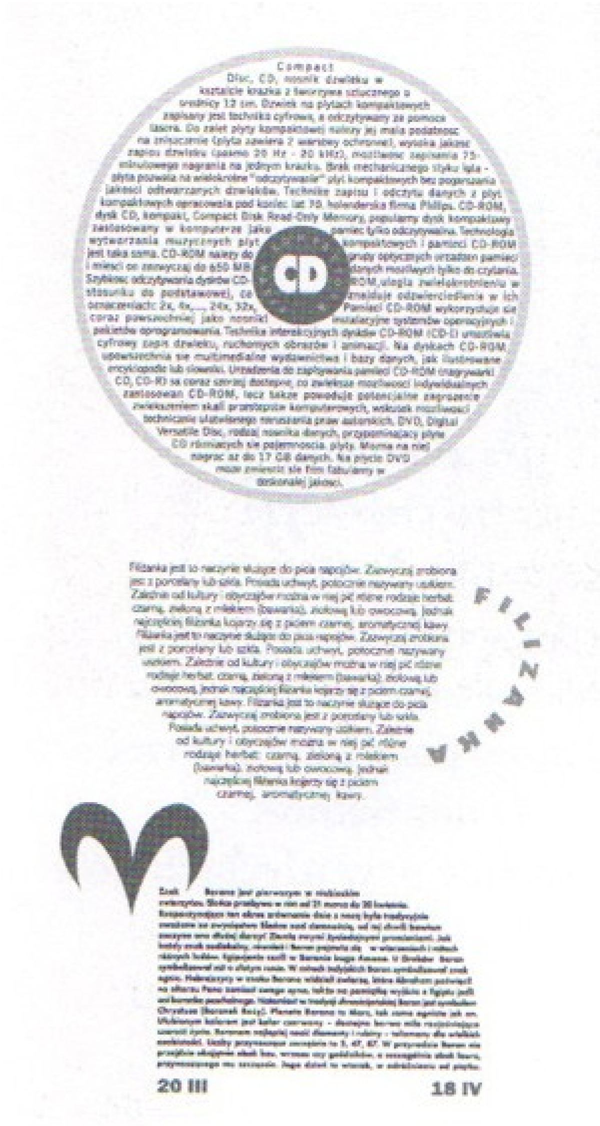
il.6. Illuminowany manuskrypt, znajdujący się w Katedrze Cantebury (Anglia, XV wiek)

Wszakże należałoby stwierdzić, że rozwój pisma, kaligrafia dążąca do perfekcyjności poprzez użycie obrazu, wymagała od skrybów i iluminatorów nie tylko artystycznego podejścia do litery, ale również wielkiego zmysłu analitycznego. Który de facto w przypadku komputerów jest - nieodłącznym atrybutem twórcy – artysty, opierającego się na podstawowych elementach jakie oferuje nam technologia elektroniczna.

W przypadku genezy typograficznej - pozostało jeszcze zagadnienie typografii reklamowej i użytkowej, która poniekąd zazębia się ze sztuką ASCII.
Co oczywiście powoduje iż ASCII Art w szerokim zakresie czerpie z całej historii litery jak i sama typografia korzysta z ASCII Artu.

Typografia reklamowa dopuszcza sytuację w której tekst staje

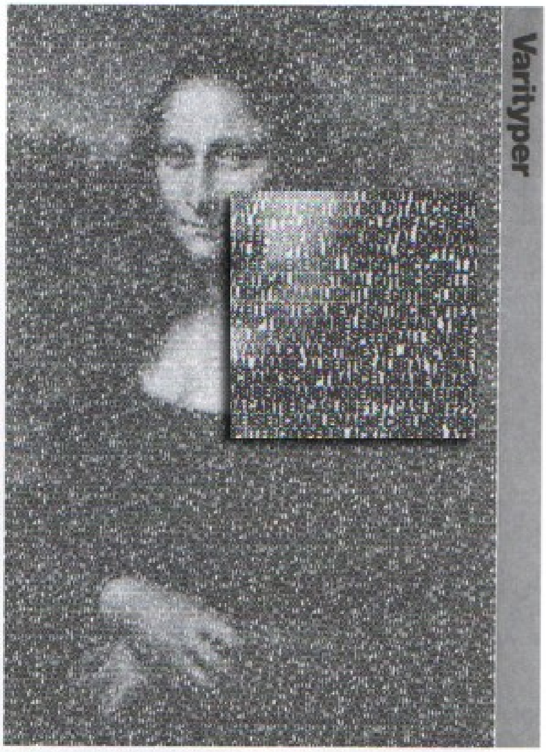
się wypełnieniem poszukiwanej formy, lub też w sytuacji gdy sama litera staje się wyrażeniem reklamowym. Dzięki czemu tworzy się konkretne i rozpoznawalne kształty przedmiotów.[6]



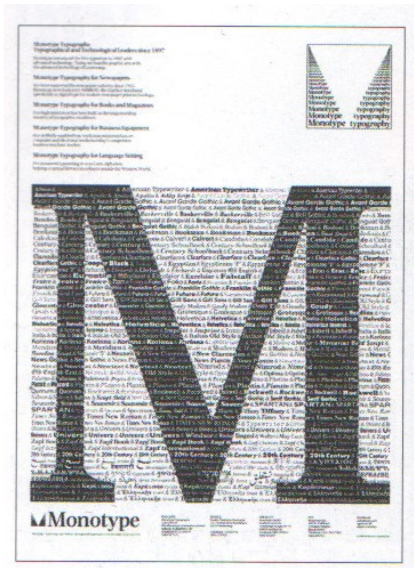
il.7. Tekst wypełniający proste (tzw. wypukłe) figury

W reklamach różnych firm (na przykład Varityper czy Monotype – il.31,32) używa się tekstu jako wypełnienia tła, a używając różnych odcieni – uzyskuje się cienie. Czasami działające na zasadzie podobnej do kilkakrotnie nałożonego rastra.

6 K. Tyczkowski, Lettera Magica, Łódź 2005, s.106.



il.8. Reklama Varityper, wraz z detalem ukazującym cieniowania.



il.9. Reklama firmy Monotype. Kompozycja typograficzna nawiązująca do logo firmy.

ASCII ART

Oczywiście w przypadku bardziej złożonych koncepcji typograficznych należy zwrócić szczególną uwagę na kwestię interlinii, odstępów międzyliterowych oraz międzywyrazowych. W przypadku bardzo skomplikowanego wzoru, jaki chcielibyśmy stworzyć za pomocą całych gotowych tekstów bardzo łatwo o błędy które sprawią iż nasz tekst będzie nieczytelny.

Mistrzami w klarowności i idealnie przejrzystym typograficznie układzie tekstu w obrazie jest francuska grupa Grapus, której studio graficzne zaprojektowało opracowanie typograficzne na najwyższym poziomie, które zobaczyć można na łamach gazety „Journal du Théâtre de la Salamandre” z 1977 roku.[7]



la salamandre

JOURNAL DU THEATRE DE LA SALAMANDRE AVRIL 1977 N°3

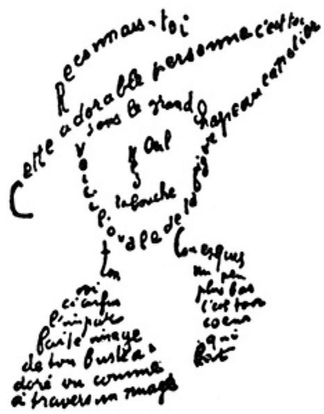
INTERVIEW DE PIERRE ASCARIDE PAR LE THEATRE DE LA SALAMANDRE

il.10. Journal du Théâtre de la Salamandre, Nr.3, 1977.

7 Tamże.

2.2. ROZWÓJ TECHNOLOGICZNY - JEGO WPŁYW NA POWSTANIE ASCII ART.

Poeta - jeden z głównych przedstawicieli awangardy francuskiej – znany jako Guiliaume Apollinaire[8], wydał w roku 1918 zbiór poezji „Calligrammes”. Zawierał on jego wiersze, które przedstawił on w nietypowych konstelacjach, nie był to ani wiersz biały ani tym bardziej trzymający się ściśle reguł na przykład dwunastozgłoskowca. W zasadzie jego wiersze nie posiadają nawet - stricte wersów czy strof.

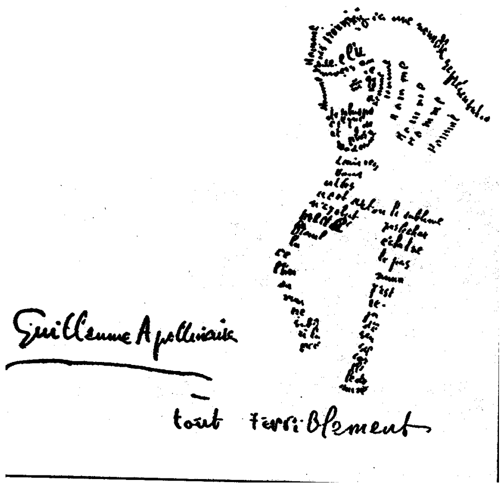


il.11. Apollinaire, 1915.

Guillaume był artystą związanym, najpierw z fowistami, później z kubistami, oraz jest znany jako twórca terminu surrealizmu.[9] Jak przystało na tak światłego i będącego w kursie poetę, inspirującego się szeroko pojętą sztuką ówczesną – tworzył – wiersze obrazy. Jego poezja nawiązuje formą do szkiców rysunkowych, sam rysunek natomiast, często, do tytułu oraz przesłania wiersza. Można rzec, że był on prekursorem idei ASCII Artu. Ze słów – najpierw ręcznie, później na maszynie do pisania konstruował grafiki. Sam Apollinaire nazwał tę formę wiersza

8 http://pl.wikipedia.org/wiki/Guillaume_Apollinaire/.
9 Tamże.

„poezją konkretną”[10]. Natomiast historia nazwała utwory liryczne jak i epickie paralelne estetycznie do poezji Guilliama – Kaligramami. Jak nie trudno można się domyślić iż ta, aktualnie powszechnie, używana terminologia wywodzi się od tomiku wierszy Apollinaire'a - „Calligrammes”.

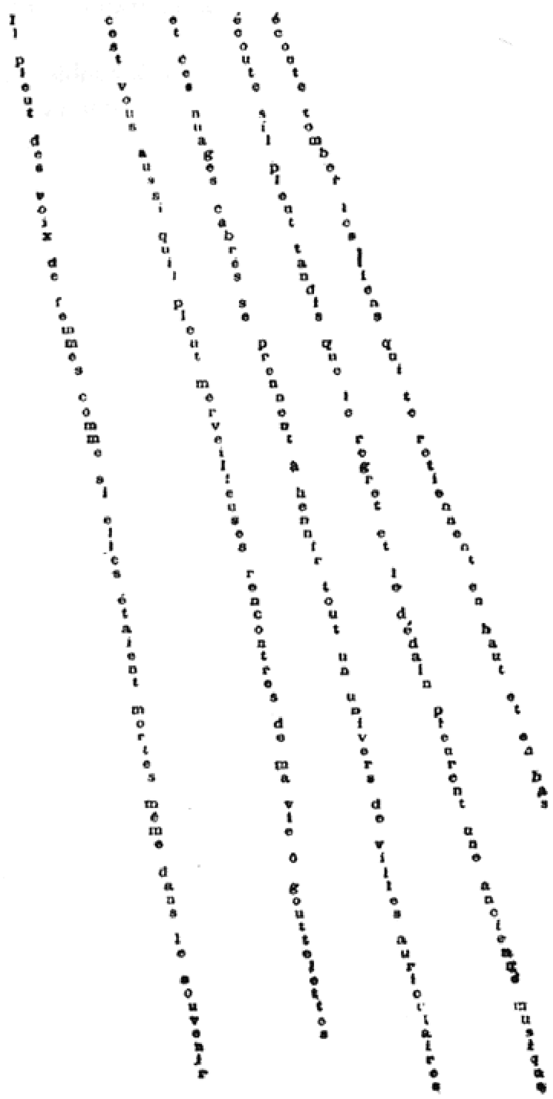


il.12. Apollinaire „Calligrammes”



il.13. Najsłynniejszy kaligram Apollinaire'a przedstawiający Wieżę Eiffle'a

10 http://pl.wikipedia.org/wiki/Wiersz/.



il.14. Kaligram Apollinaire'a „Deszcz”

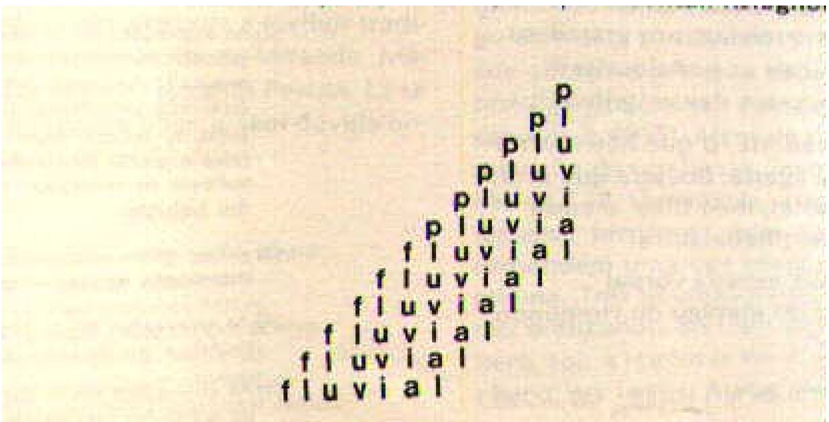
Kaligramy stały się dość popularnym przedstawieniem poezji, także ich twórca miał i nadal posiada wielu naśladowców. W samej strukturze tworzenia kaligramów bardzo łatwo dopatrzyć się sensu tworzenia ASCII Artu. Litery, w przypadku kaligramów pisanych ręcznie jak i na maszynie do pisania, są pisane tak by przypominały rzecz którą opisują (jak na przykład deszcz, il.14), podobne zabiegi zdarzają się w przypadku ASCII Artów, jednak częściej są to po prostu obrazki wypełnione nie mającymi ze sobą związku znakami i literami.

ASCII ART

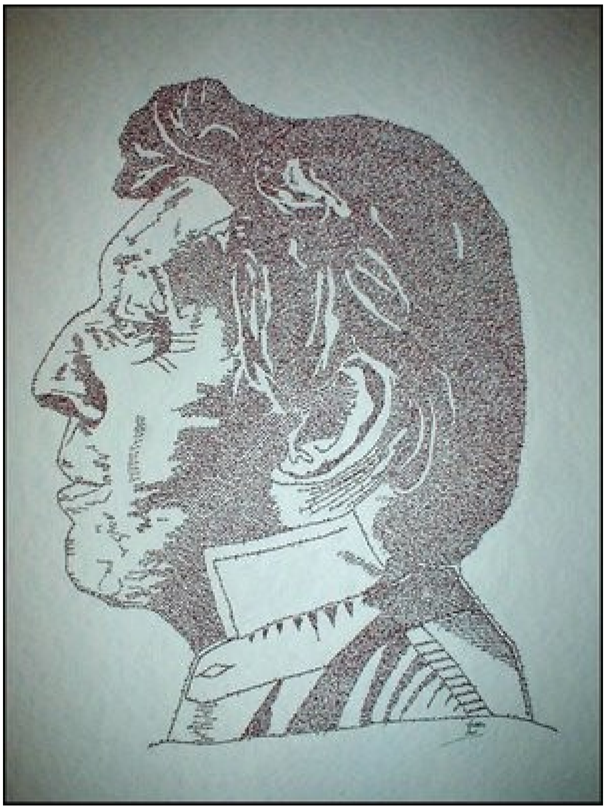
Oto kilka przykładów rozwoju kaligramów w XX wieku:



il.15. „Der Pyramidenrock”, Hans Arp, 1924 (dadaizm).



il.16. „Pluvial poem”, Augusto de Campos, 1959



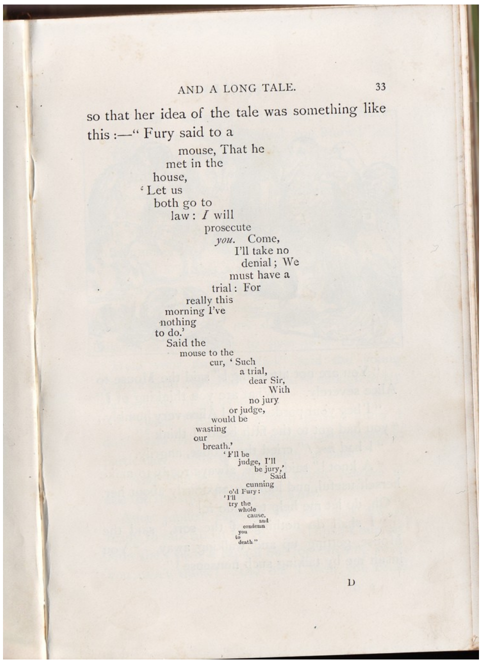
il.17. Kaligram przedstawiający francuskiego kompozytora Serge'a Gainbourge'a.



il.18. Detal.

ASCII ART

Około roku 1445 Guttenberg wynalazł prasę drukarską, 400 lat później (w 1865 roku) Charles Lutwidge Dogson (pseudonim Lewis Carroll) napisał „Alicję w Krainie Czarów”.[11]
Została ona wydana na kilka lat przed wynalezieniem maszyny do pisania. Dlatego też, jak sądzi Stark, może być ona uznana za „jedną z pierwszych kreacji rysowania za pomocą drukowanych tekstów”[12].
Na przykładzie „Alicji...” należałoby zaznaczyć fakt iż to nie Apollinaire był prekursorem kaligramów. Był nim, na pewno w Europie, Lewis Carroll. Na trzydziestej trzeciej stronie swej książki o przygodach Alicji, znajduje się bowiem wiersz Lewisa „Ogoniasta Opowieść” (A Long Tale) – która swym kształtem ma przypominać ogon myszy.


AND A LONG TALE. 33

so that her idea of the tale was something like
this :—“ Fury said to a
mouse, That he
met in the
house,
‘ Let us
both go to
law : *I* will
prosecute
you. Come,
I'll take no
denial ; We
must have a
trial : For
really this
morning I've
nothing
to do.'
Said the
mouse to the
cur, ‘ Such
a trial,
dear Sir,
With
no jury
or judge,
would be
wasting
our
breath.'
‘ I'll be
judge, I'll
be jury,'
Said
cunning
o'd Fury :
‘ I'll
try the
whole
cause,
and
condemn
you
to
death ”

D

il.19. Strona 33 „Alicji w Krainie Czarów”.

11 http://pl.wikipedia.org/wiki/Przygody_Alicji_w_Krainie_Czar%C3%B3w/.
12 http://ascii.piwko.pl/ASCIIHistoria.html , dz.cyt.

ASCII ART

Twórcą maszyny do pisania jest Christopher Latham Sholes (zbudował on automat). Dokonał tego w roku 1867.[13] Natomiast amerykańska firma Remington zaczęła seryjną jej produkcję w roku 1874.[14] Klawiaturę maszyny do pisania zmieniano wiele razy, jednak podstawowe znaki, których używamy do dzisiaj w klawiaturach swych komputerów – pozostały te same.[15]



il.20. Jeden z pierwszych modeli Remingtona.

Jak można przypuszczać wynalazek ten usprawnił wiele dziedzin życia społeczeństw na całym świecie. Zwłaszcza prace w biurach. Pismo drukowane – tym samym stało się dostępne dla wszystkich, nie tylko – jak do tej pory – dla wydawców książek, drukujących je w drukarniach posiadających specjalistyczne prasy drukarskie.

Popularyzacja tego narzędzia sprawiła iż w latach 90-tych, XIX wieku, jak nadmienia Stark, „wytwórcy maszyn do pisania oraz agencje sekretarek organizowały publiczne konkursy szybkiego

13 http://pl.wikipedia.org/wiki/Maszyna_do_pisania/.
14 http://ascii.piwko.pl/ASCIIHistoria.html , dz.cyt.
15 http://home.earthlink.net/~dcrehr/collecting.html/.

pisania, a także rysowania za pomocą maszyny do pisania”.

Najwcześniejsze dzieło, w tej dziedzinie, jakie można odnaleźć w archiwach to, wykonana w 1889 roku, karta z rysunkiem motyla, ozdobiona bogatym ornamentem. Jej autorką jest kobieta – Flora Stacey. Oprócz tego iż wykonała świetną grafikę za pomocą maszyny do pisania, oraz tego że prawdopodobnie była jedną z wielu sekretarek (de facto zapewne zabijających czas tworzeniem rysunków za pomocą owej maszyny).[16]



il.21. Typograficzny motyl, Flora Stacey, 1889.

Rysunek ten został opublikowany w „Pitman's Phonetic Journal”, 18-tego października 1889 roku. Składa się on z: nawiasów, kropek, skośnych kresek, łączników, kilku liter „o” oraz pojedynczej gwiazdki.

16 http://ascii.piwko.pl/ASCIIHistoria.html , dz.cyt.

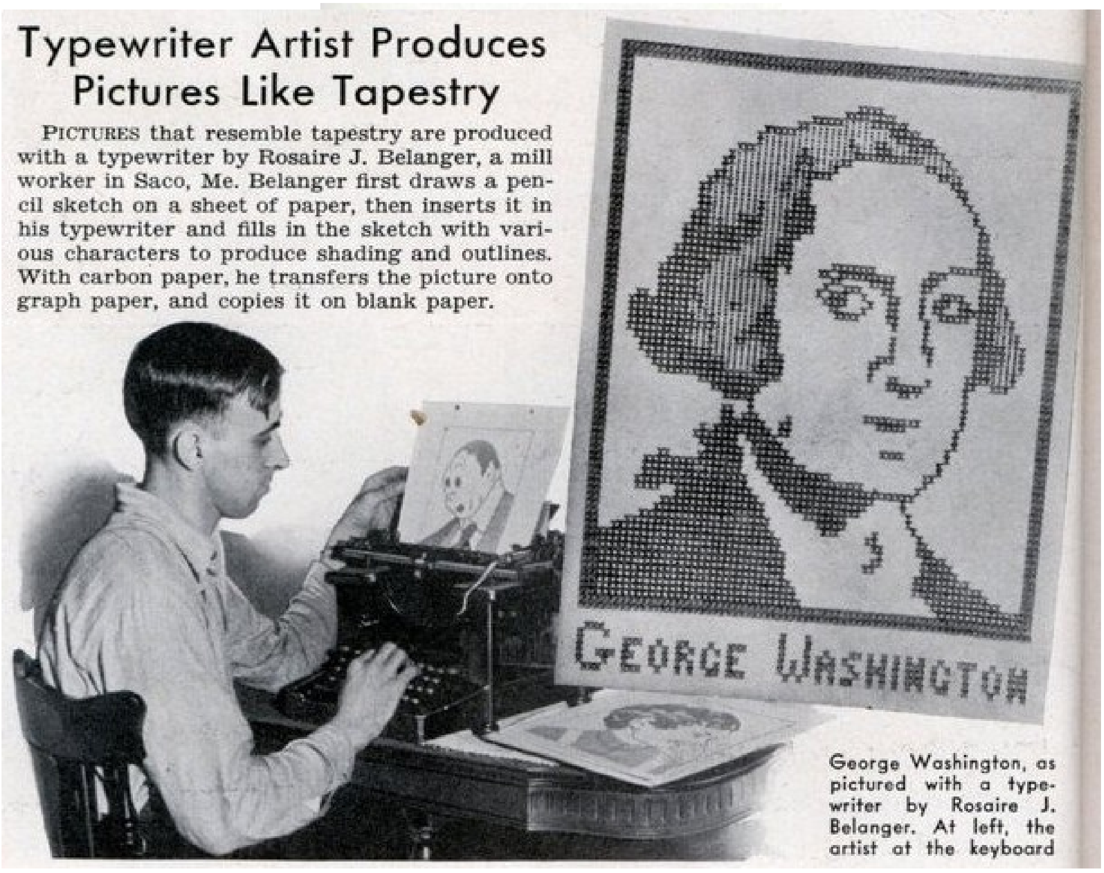
Stark w swym eseju przytacza cytat z żurnalu:
„Uważamy, że będzie powszechnie uznane, że ilustracja jest w najwyższym stopniu pochwałą dla artystycznych zdolności, umiejętności i cierpliwości autorki, a także dla niezrównanych dla tego rodzaju sztuki możliwości klawisza blokującego. Można powiedzieć, że w zawodach rysowania za pomocą maszyny do pisania pani Stacey odniosła niezwykły sukces.... Ktoś, kto się nie zna na maszynopisaniu, nie zdaje sobie sprawy jak ogromna ilość czasu i cierpliwości potrzebna jest do właściwego wykonania któregoś z tych osobliwych obrazków. Papier musi być, oczywiście, wkładany i wyciągany z maszyny, przekręcany w tysiąc różnych kierunków, a każdy znak i litera muszą być dokładnie wybite w odpowiednich miejscach. Często, gdy już pewien określony zarys jest o krok od ukończenia, błahy błąd w obliczeniach lub przypadkowe naciśnięcie niewłaściwego klawisza może go całkowicie zniszczyć i zmusić nas do wykonania rysunku od nowa.”[17]

Fragment tekstu z Pitman's Phonetic w połączeniu z samym obrazkiem ukazuje jak wielce skomplikowane i wymagające mikroskopijnej wręcz uwagi było tworzenie tak misternych rysunków.
Dodatkowo wykonanie rysunku musiało być dokładnie przemyślane już na samym początku tworzenia. Niedopuszczalne były błędy, czy też przesunięcia – z prostego powodu – nie dało się ich później usunąć. W przypadku komputerów i tworzenia wzorów ASCII mamy luksus używania klawisza „backspace”.
Plusem tworzenia rysunków za pomocą maszyny do pisania, były na pewno możliwości jakie stały się dostępne dzięki pracy z papierem, który można, jak to zostało już napisane przez Pitman's Phonetic, ustawiać w wielu kierunkach uzyskując w ten sposób masę przeróżnych efektów – których komputer nie obsługuje w tym przypadku z prostych przyczyn – braku pierwotnie docelowej pracy

17 http://ascii.piwko.pl/ASCIIHistoria.html , dz.cyt.

na papierze.

Inne amerykańskie, popularnonaukowe, magazyny również drukowały na swych łamach artykuły traktujące o artystach rysujących na maszynie do pisania, czy też o samym zjawisku. Które de facto miało wielu propagatorów i zwolenników na przełomie lat 60 i 70 tych XIX wieku.[18] Spośród nich, niektóre to: „Popular Science Magazine" (il.22) czy „Popular Mechanics" (il.23, 24).[19]


Typewriter Artist Produces Pictures Like Tapestry

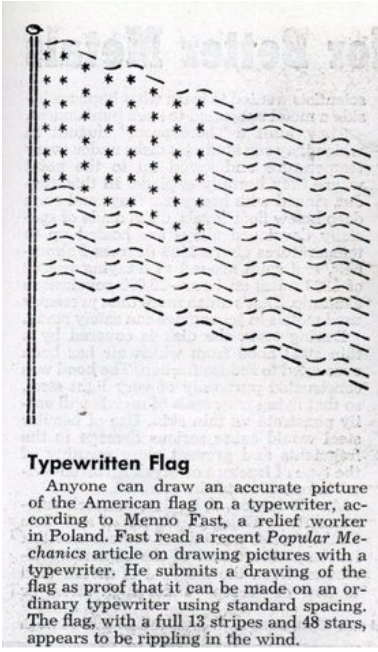
PICTURES that resemble tapestry are produced with a typewriter by Rosaire J. Belanger, a mill worker in Saco, Me. Belanger first draws a pencil sketch on a sheet of paper, then inserts it in his typewriter and fills in the sketch with various characters to produce shading and outlines. With carbon paper, he transfers the picture onto graph paper, and copies it on blank paper.

GEORGE WASHINGTON

George Washington, as pictured with a typewriter by Rosaire J. Belanger. At left, the artist at the keyboard

il.22. Popular Science Magazine, 1939.

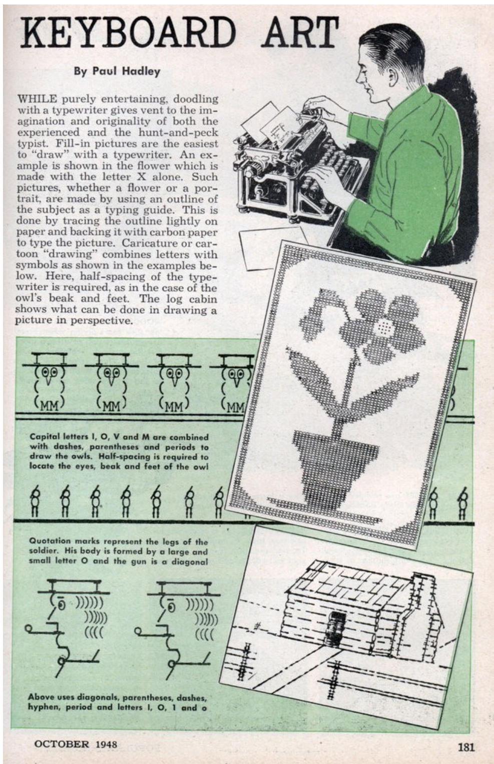
18 http://ascii.piwko.pl/ASCIIHistoria.html , dz.cyt.
19 http://www.roysac.com/blog/2007/02/keyboard-text-art-from-over-twenty.html/.



Typewritten Flag

Anyone can draw an accurate picture of the American flag on a typewriter, according to Menno Fast, a relief worker in Poland. Fast read a recent *Popular Mechanics* article on drawing pictures with a typewriter. He submits a drawing of the flag as proof that it can be made on an ordinary typewriter using standard spacing. The flag, with a full 13 stripes and 48 stars, appears to be rippling in the wind.

il.23. Popular Mechanics, 1948



KEYBOARD ART

By Paul Hadley

WHILE purely entertaining, doodling with a typewriter gives vent to the imagination and originality of both the experienced and the hunt-and-peck typist. Fill-in pictures are the easiest to "draw" with a typewriter. An example is shown in the flower which is made with the letter X alone. Such pictures, whether a flower or a portrait, are made by using an outline of the subject as a typing guide. This is done by tracing the outline lightly on paper and backing it with carbon paper to type the picture. Caricature or cartoon "drawing" combines letters with symbols as shown in the examples below. Here, half-spacing of the typewriter is required, as in the case of the owl's beak and feet. The log cabin shows what can be done in drawing a picture in perspective.

Capital letters I, O, V and M are combined with dashes, parentheses and periods to draw the owls. Half-spacing is required to locate the eyes, beak and feet of the owl

Quotation marks represent the legs of the soldier. His body is formed by a large and small letter O and the gun is a diagonal

Above uses diagonals, parentheses, dashes, hyphen, period and letters I, O, 1 and o

OCTOBER 1948 181

il.24. Popular Mechanics, 1948

George Washington (il.22) jak i kwiat w doniczce (il.24) zostały

wykonane popularnym sposobem wypełniania wzoru literą „x”. przy czym ilustracja 22 zawiera dodatkowe cieniowania, uzyskane dzięki powtórnemu nałożeniu wzoru we właściwych miejscach.
Artykuł „Keyboard ART” (Sztuka klawiatury, il.24) pokazuje też przykłady prostych rysunków, wynikających z połączenia dużych liter, tzw. kapitalików, ze znakami znajdującymi się na klawiaturze. Gdyby nie fakt ich pochodzenia (maszyna do pisania) można by zakwalifikować je do prostych, konturowych ASCII Artów.

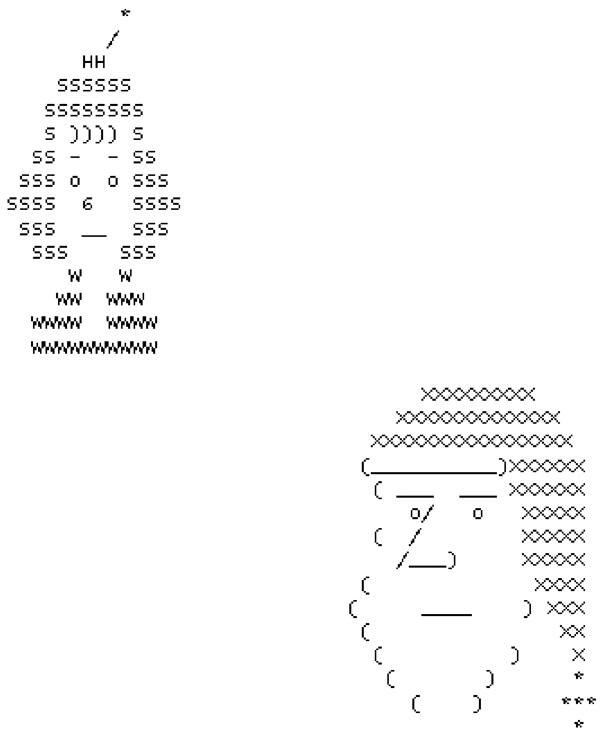
W Ameryce dostępnych jest wiele historycznych książek traktujących na temat „Typewriter Art” czyli sztuki rysowania na maszynie do pisania.
Jedną z najczęściej przytaczanych pozycji jest „Art Typing” autorstwa Nathana Krevolina, z 1962 roku (Wydawnictwa Fearon Pittman/McMillan).[20]
Zawiera ona schematy prostych rysunków oraz opisuje w pełni jak je stworzyć. Z reguły obrazki te składają się z liter „x” (il.25), ciągów liter, czy tzw. szlaczków. Książka ta zawiera też kilka przykładów rysowania kreskówek za pomocą klawiatury. Ta część najbardziej zbliżona jest do współczesnego ASCII Artu (il.26).

```
     xxxxxxxxxxxxxx          xxxxx
    xxxxxxxxxxxxxxxx       xxxxxxxxx
  xxxxxxxxxxxxxx  xx     xxxxxxxxxxx
 xxxxxxxxxxxxxx   xx    xxxxxxxxxxx
xxxxxxxxxxxxxx      xx    xxxxxxxxx
 x          x       x       xxxxx
 x  xx  xx  x  xxx  x         x
 x  xx  xx  x  xxx  x         x
 x          x  xxx  x         x
 xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx         x
```

il.25. Art Typing, Nathan Krevolin, 1962.

20 http://ascii.piwko.pl/ASCIIHistoria.html , dz.cyt.

ASCII ART



il.26. Art Typing, Nathan Krevolin, 1962.

Kolejną maszyną, dzięki której jesteśmy coraz bliżej współczesnemu pojęciu ASCII Artu jest – dalekopis (RTTY). Wynaleziono go w pierwszej dekadzie XX wieku. Natomiast jego użycie rozpowszechniło się po II Wojnie Światowej.[21] Był to telegraficzny aparat drukujący, który służył do przekazywania informacji w formie alfanumerycznej. „Zespół nadawczy składa się z kodera, modulatora i klawiatury. Naciśnięcie odpowiedniego klawisza powoduje zadziałanie zespołu nadawczego i wysłanie sygnału elektrycznego o odpowiednim dla danego znaku przebiegu impulsywnym(...)”[22]

Operatorzy dalekopisów używali rozmaitych kodów, by przesłać wiadomości, między innymi: BCD, EBCDIC, kodu Morgan oraz kodu Baudot. Przeważnie używano tego ostatniego. Zawierał on 32 znaki (podstawowy kod ASCII zawiera 127 znaków).[23]

---

21 http://ascii.piwko.pl/ASCIIHistoria.html , dz.cyt.
22 http://pl.wikipedia.org/wiki/Dalekopis/.
23 http://ascii.piwko.pl/ASCIIHistoria.html , dz.cyt.

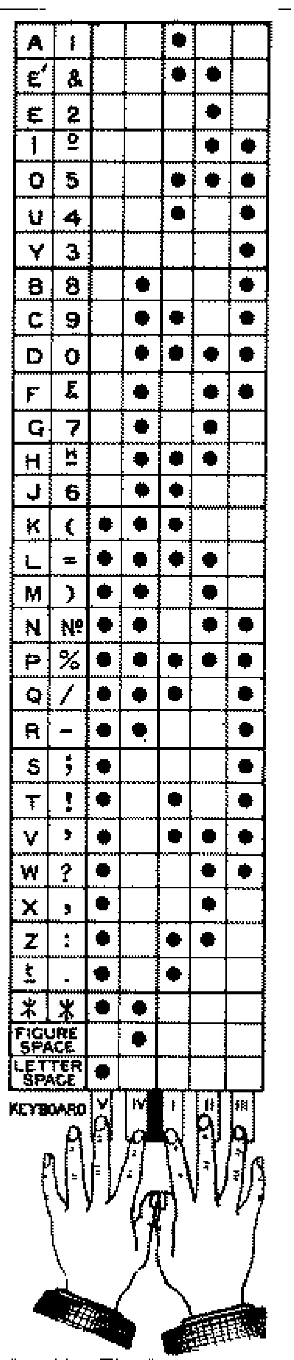


Fig. 11. The Baudot keyboard and code.

il.27. Klawiatura i tablica znaków kodu Baudot.

Po roku 1980 kod Baudot (tak zwany ITA2) został przetłumaczony na ASCII. Co zarazem spowodowało możliwość konwersji obrazków wykonywanych (co było bardzo popularną

czynnością wykonywaną przez użytkowników dalekopisów) w kodzie Baudot na ASCII Art.

Obrazki tekstowe wykonywane przez operatorów dalekopisów, były przesyłane za pomocą długich taśm (il.28). Składały się one z dużych liter i wysyłały bardzo powoli. Duże obrazki mogły wysyłać się nawet kilka do kilkunastu godzin.[24] Typowa szybkość transmisji wynosi bowiem 45 bodów, czyli średnio zaledwie 60 słów na minutę.[25]



il.28. Papierowa taśma RTTY.

Fani RTTY zrzeszają się, podobnie jak ma to miejsce na Scenie ASCII – dlatego też można w internecie odnaleźć sporo galerii z ich pracami.

Rysunki wykonane w kodzie Baudot po konwersacji na ASCII, bardzo przypominają właściwe ASCII Arty. Różnice polegają głównie na małym polu manewru przy wyborze znaków oraz używaniu jedynie wielkich liter (kod Baudot nie posiada małych liter w swej tablicy)[26]. Oto przykład:

24 http://ascii.piwko.pl/ASCIIHistoria.html , dz.cyt.
25 http://pl.wikipedia.org/wiki/RTTY/.
26 http://www.rtty.com/.

ASCII ART

```
                          +
                         "X"
                        "XXX"
                       "XXXXX"
                      "GOD JUL"
                     "BUON ANNO"
                    "FELIZ NATAL"
                   "JOYEUX   NOEL"
                  "VESELE   VANOCE"
                 "MELE   KALIKIMAKA"
                "NODLAG  SONA  DHUIT"
               "BLWYDDYN  NEWYDD  DDA"
              """""""BOAS FESTAS"""""""
                   "FELIZ NAVIDAD"
                  "MERRY CHRISTMAS"
                 "KALA CHRISTOUGENA"
                "VROLIJK  KERSTFEEST"
               "FROHLICHE WEIHNACHTEN"
              "BUON  NATALE-GODT NYTAR"
             "HUAN YING SHENG TAN CHIEH"
            "WESOLYCH SWIAT-SRETAN BOZIC"
           "MOADIM LESIMHA-LINKSMU KALEDU"
          "HAUSKAA JOULUA-AID SAID MOUBARK"
         """"""""'N  PRETTIG  KERSTMIS""""""""
              "ONNZLLISTA UUTTA VUOTTA"
             "Z ROZHDESTYOM  KHRYSTOVYM"
            "NADOLIG LLAWEN-GOTT NYTTSAR"
           "FELIC NADAL-GOJAN KRISTNASKON"
          "S  NOVYM  GODOM-FELIZ ANO NUEVO"
         "GLEDILEG JOL-NOELINIZ KUTLU OLSUM"
        "EEN GELUKKIG NIEUWJAAR-SRETAN BOSIC"
       "KRIHSTLINDJA GEZUAR-KALA CHRISTOUGENA"
      "SELAMAT HARI NATAL - LAHNINGU NAJU METU"
     """""""SARBATORI FERICITE-BUON  ANNO""""""""
          "ZORIONEKO GABON-HRISTOS SE RODI"
         "BOLDOG KARACSONNY-VESELE  VIANOCE "
        "MERRY CHRISTMAS  AND  HAPPY NEW YEAR"
       "ROOMSAID JOULU PUHI -KUNG HO SHENG TEN"
      "FELICES PASUAS -  EIN GLUCKICHES NEUJAHR"
     "PRIECIGUS ZIEMAN SVETKUS  SARBATORI VESLLE"
    "BONNE  ANNEBLWYDDYN  NEWYDD DDADRFELIZ  NATAL"
   """""""""""""""""""""""""""""""""""""""""""""""""
                        XXXXX
                        XXXXX
                        XXXXX
FROM MIKE JITTLOV    XXXXXXXXXXXXX
```

il.29. Obrazek RTTY przetworzony w ASCII.

Zatem dalekopis jest „ojcem chrzestnym” ASCII Artu. Spoglądając w historię ludzie zawsze próbowali tworzyć obrazy ze słów. Technika RTTY pozwoliła na wielkie przybliżenie do efektu ostatecznego, jeszcze zanim się on zmaterializował.

Maszyną „ostateczną” mającą wpływ na powstanie ASCII Artu jest komputer. Jak podaje Pierre Lévy, w swym eseju „Drugi potop”[27] pierwsze komputery, a w zasadzie „programowane kalkulatory”, pojawiły się najpierw w USA i w Anglii. Był to rok 1945 a maszyny te – pierwowzory dzisiejszych komputerów osobistych, służyły przez długi czas armii do „prowadzenia obliczeń naukowych”.[28] Ogólnodostępne stały się dopiero w latach sześćdziesiątych, jednak „prawdziwy przełom nastąpił w latach siedemdziesiątych.

27 M.Hopfinger, dz.cyt. s. 376.
28 Tamże.

Opracowanie i komercjalizacja mikroprocesora (...) uruchomiła procesy ekonomiczne i społeczne o wielkim zasięgu.”[29]

Kolejną z faz rozwoju i upowszechniania komputera był okres w którym komputer służył przemysłowi. Zatem początkowo komputer miał za zadanie być po prostu maszyną, która podobnie jak wiele maszyn w dekadzie wzrostu przemysłowego w XIX wieku, miała służyć jedynie przy produkcji itd. Jak się później okazało komputer trafił też „pod strzechy”.

Pierre Lévy opisuje ten proces tak: „(...) z kontrkultury zrodził się w Kalifornii prawdziwy ruch społeczny, który sięgnął po nowe możliwości techniczne i wydał komputer osobisty. Od tego czasu komputer wymknął się zawodowym programistom, by stać się narzędziem pozwalającym na tworzenie (teksty, obrazy, muzyka), organizowanie, symulowanie oraz rozrywkę, narzędziem dostępnym coraz większej liczbie ludzi w krajach rozwiniętych.”[30]



il.30. Macintosh Classic był jednym z pierwszych popularnych modeli komputera (na Zachodzie).

29 Tamże, s.377.
30 Tamże.

W Polsce, w latach 80-tych, toczyły się istne wojny komputerowe, między tak zwaną „złotą trójcą ośmiobitowców”[31]. Między Atari, Commodorre 64 a ZX Spectrum. Trend ten, powiew nowości technologicznej, mimo wiadomego Zachodniego pochodzenia – był na tyle silny by kultowy dzisiaj miesięcznik „BAJTEK”(nazwa pochodzi od słowa Bajt określającego w informatyce 8 bitów) poświęcił cały numer specjalny – komputerowi, który zawojował polski rynek informatyczny, Atari.[32] Wydawano również, przez kilka lat, pismo „Tajemnice Atari”.



il.31. Komputer Atari



il.32. Komputer Commodore 64

31 B. Koziczyński, 333 popkulturowe rzeczy... PRL, Poznań 2007, s.22.

32 Tamże, s.23.

ASCII ART

Tak jak z liczydła powstał kalkulator, tak z kalkulatora powstał komputer. Początkowo służąc jedynie przy skomplikowanych obliczeniach – jako maszyna – dzisiaj stał się narzędziem, które wciąż nas zaskakuje. Jay David Bolter ujął to tak:
„Komputer jest z jednej strony maszyną wywodzącą się z mechaniczno – dynamicznej tradycji Zachodu, z drugiej zaś – ręcznym narzędziem ze starożytnej tradycji rzemieślniczej. By inspirować twórcze wykorzystanie komputerów, najlepszym sposobem jest eksponowanie owego drugiego dziedzictwa przed pierwszym, narzędzia przed maszyną".[33]

Wraz z nastaniem ery komputerów osobistych, wzrosło zainteresowanie nimi artystów. Na samym początku komputery posiadały jedynie zdolność zapisu w postaci znaków, cyfr i alfabetu. Zatem były one mocno ograniczonym medium – nie posiadającym w ogóle możliwości wyświetlania grafiki. Dlatego też jedyną możliwością oraz kierunkiem w jakim mogli udać się pierwsi twórcy grafik komputerowych – był ASCII Art. Dopiero nieco później, przy DOS-owych systemach operacyjnych – ASCII z blokami (tzw. ANSII).

2.3. WPŁYW SZTUKI POCZTY I INTERNETU NA ASCII ART.

„Mail art to rodzaj komunikacyjnej twórczości artystycznej, który wykorzystuje system i środki dystrybucji pocztowej".[34] Co prawda sztuka poczty ma swe źródła już wśród awangardy lat dwudziestych, ale dotrwała ona aż do czasów internetu, czyli wczesnych lat 90-tych. Jak opisuje Kluszczyński – mail art – zawierał „rozmaite formy tekstowe: wiadomości,instrukcje, wiersze i inne teksty literackie, informacje na temat przygotowywanych prac, jak również

33 M.Hopfinger, dz.cyt. s. 360.
34 R.W. Kluszczyński, Społeczeństwo informacyjne, Kraków 2001, s.130.

pocztówki(...)"[35] itd. Wiadomości takie były wysyłane do różnorakich adresatów (zarówno znanych nadawcy jak i anonimowych), również wysyłano takie listy do siebie samych – jak robił to Guy Bleus.[36]
Przyczyny dla których powstał mail art, jakie podaje Kluszczyński, to: „niezadowolenie z polityki najważniejszych galerii (tworzących swoiste rankingi artystów), chęć ustanowienia relacji artystycznych poza układem rynkowym, co za tym idzie dążenie do przełamania izolacji jednostek."[37]
Co oferowała sztuka poczty? „Nacisk na kontakt i globalną, wielostronną komunikację, gloryfikacja twórczej samoekspresji, otwartość, powszechność i bezgraniczność medium".[38]

Wydawać by się mogło że ASCII Art w początkowym stadium opierał się tak samo jak mail art na twórczej samoekspresji. Jednak dzięki jego upowszechnieniu przez sieć – oferował identyczne założenia co mail art. Może poza jednym – bezgranicznością medium – gdyż ASCII Art został stworzony na pierwszych komputerach osobistych, skorzystał w pewnym sensie z bezgraniczności medium – wykorzystał tekst do tworzenia grafiki, czyli z jednej strony było to „wyjście poza granice". Jednak tylko tym pozostał – grafiką skonstruowaną z testu - jedynie w czasie późniejszym ewoluując w animację i film ASCII (z tą różnicą iż nie był to już czysty ASCII Art). Na pewno „nacisk na kontakt" i globalność sieci World Wide Web spowodował iż ASCII Art rozprzestrzenił się po całym Globie, tworząc tak zwane Sceny.

„Na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych szybko nabrał światowego znaczenia nowy ruch społeczny i kulturalny powstały wśród młodych profesjonalistów wielkich metropolii i amerykańskich uniwersytetów. Nie kierowany przez żadną instancję

35 Tamże, s.130.
36 Tamże, s.132.
37 Tamże.
38 Tamże.

centralną, nastąpił proces łączenia różnych sieci komputerowych. W szalonym tempie wzrosła liczba osób i komputerów przyłączonych do sieci".[39]

W owym czasie pojawiły się komunikatory typu BBS[40], dopiero sporo później sieci typu IRC. Później poczta elektroniczna. Wszystko to dzięki łączeniu się komputerów w sieci[41] – na wspomnianych przez Lévy – uniwersytetach.

Dopiero w roku 1989, Tim Berners-Lee stworzył język HTML, dzięki któremu powstał znany przez nas „dzisiejszy" Internet – World Wide Web – Sieć Ogólnoświatowa.[42]

To wszystko wpłynęło w dużej mierze na rozpropagowanie na szerszą skalę, istniejącego już wcześniej zjawiska ASCII Artu oraz tworzenie się wczesnej Art Sceny.

Komputerowa Art Scena ma swoje początki już w obrazkach tworzonych w RTTY, gdy użytkownicy dalekopisów, łączyli się w pewne społeczności, które wymieniały się obrazkami, organizowały „konkursy" itp.

Rozkwit stricte komputerowej Art Sceny nastąpił wraz z pierwszą Atari 800 i Commodore 64. Jednym z głównych powodów dla jakich powstała Art Scena były obrazki wykonane w ASCII.[43]

Ludzie, zwykle gdy tworzą coś na swych komputerach, czy jest to muzyka czy grafika pragną się tym dzielić z innymi użytkownikami tych maszyn. Gdy internet rozpowszechnił się na tyle by można było w nim tworzyć wszelkiego rodzaju grupy dyskusyjne – wymiana myśli i jej produktów bardzo przyspieszyła.[44]

Jedną z pierwszych grup Art Sceny była Katharsis!Ascii (znaną także pod nazwą KTS). Powstała ona w marcu 1994 roku i do dzisiaj

39 M. Hopfinger, dz.cyt. s. 377.
40 *Bulletin Board System* to serwis komputerowy, polegający na udostępnianiu na maszynie jego właściciela miejsca, gdzie można umieszczać i czytać ogłoszenia, obsługiwać własną skrzynkę pocztową, dokonywać transferu plików itp.
41 http://artscene.textfiles.com/artscene.html/.
42 R.W. Kluszczyński, dz.cyt. s.134.
43 http://en.wikipedia.org/wiki/Computer_art_scene/.
44 http://artscene.textfiles.com/artscene.html/.

jest ona zaliczana do Amiga Sceny. Jej członek o nicku Tinyz zapoczątkował czystą ASCII Scenę. Promował on obrazy w stylu Oldskool (Amiga Style), składające się jedynie ze znaków, takich jak: /,\,|,- oraz _ . Przed zmaterializowaniem się tej grupy było tylko kilku czynnych ASCII artystów (np. Piromaniak).
Po jakimś czasie pojawiły się grupy, które tworzyły obrazy ASCII w stylu Newskool, czyli używali oni wszelkich dostępnych znaków oraz cieniowali obrazki.[45]

Z postępem technologicznym pojawiły się również grupy specjalizujące się w grafice ANSI. Pierwsza z tych grup nazywała się Aces of ANSI Art (w skrócie AAA). Inne dość znane grupy to AciD i iCE.[46]
Grupy te zrzeszały w sieciowe społeczności artystów operujących podobnym stylem, i preferujących czysty ASCII, Newskool ASCII czy też kolorowy czy animowany ANSI.

Art Scena wyrobiła sobie też swoją własną leksykę. Zbiorcze kolekcje, gromadzone na przykład na głównej stronie grupy nazywają się „Colly” (od angielskiego słowa 'kolekcja' /'kolekcjonować'). Współpraca między dwoma lub wieloma artystami – gdy tworzą oni wspólnie jeden projekt (graficzny czy też muzyczny, itd.) to „Collab” (od angielskiego słowa 'kolaborować'). „Compo” natomiast to oparte na współzawodnictwie spotkanie – DemoParty, może się ono odbywać również on-line. Inne słowa - klucze to na przykład „Stylerip” - co oznacza pracę wykonaną w zapożyczonym stylu.[47]

45 http://artscene.textfiles.com/history/essays/pcascii.txt , dz.cyt.
46 http://en.wikipedia.org/wiki/Computer_art_scene , dz.cyt.
47 http://en.wikipedia.org/wiki/Computer_art_scene , dz.cyt.



il.33. Assembly 2004, kombinacja DemoParty z LAN Party.[48]

DemoScena jest to bardzo popularna nazwa komputerowej ART Sceny. Do dzisiaj Demo grupy działają na różnych platformach, jak: PC, C64, MSX, ZX Spectrum, Atari, Amiga, Dreamcast czy Game Boy Advance. Zrzeszają one twórców grafiki (2D i 3D), muzyki, animacji, programów komputerowych, gier itd. Demo Scena to inaczej komputerowa artystyczna subkultura.[49]

Piotr Sitarski wspomina na przykład o internetowych środowiskach tekstowych – tzw. „MUD-ach" (Multi-User Dungeons): „w każdym przypadku uczestnicy komunikują się z systemem i między sobą za pomocą tekstu. MUD-y w zasadzie nie mają żadnej grafiki".[50] Jak sam twierdzi wchodzi tu w użycie ASCII Art. Jako że tylko on może służyć w przypadku prostych form graficznych, opartych jedynie na tekście.

48 LAN party – impreza zrzeszająca geeków komputerowych wraz z ich komputerami, które na miejscu łączy się za pomocą lokalnej sieci LAN. Co umożliwia sieciowe rozgrywki gier, multimedialną współpracę itd.
49 http://en.wikipedia.org/wiki/Demoscene/.
50 M. Hopfinger, dz.cyt. s. 396.

Dzisiaj mimo bardzo szybko rozwijającego się przemysłu elektronicznego, jak widać, retro komputery oraz programy mają wielu fanów i są uważane za wręcz kultowe. Geecy używają wszelkich dostępnych jeszcze maszyn, podłączają je „domowymi sposobami” do swoich współczesnych komputerów PC czy Maców tworząc między innymi muzykę w zupełnie nowej jakości – znaną jako chiptune[51], czy też wskrzeszając pixelowe archaiczne gry. Sentyment do krótkiej epoki królowania 8-bitowców jest jak widać wciąż żywy.



il.34. Mapa demoparties w Europie, za: http://www.demoparty.net/

51 http://www.8bitpeoples.com/.

o¤°`°¤o,¸¸¸,o¤° 3. KOD ASCII °¤o,¸¸¸,o¤°`°¤o

ASCII to skrót od – American Standard Code for Information Interchange. Czyli amerykański standardowy kod do wymiany informacji.
Stworzono go na początku lat 60-tych, lecz oficjalnie ogłoszono go w 1968 roku.

W latach 60-tych, istniała spora ilość kodów przekazu danych. Jak można się domyślić konkurowały one między sobą o status „standardowego”. Najistotniejszym „przeciwnikiem” ASCII kodu był, wypromowany w 1962 roku, przez IBM, kod EBCDIC (Extended Binary-Coded-Decimal Interchange Code).

Jednak w roku 1968 ASCII został przez Amerykański Instytut Narodowych Standardów (amerykański skrót nazwy Instytutu: ANSI) ogłoszony jako „standard ANSI x3.4”; oraz opisany jako ISO 636 (w dalszej części pracy nazywany jako ASCII).

Natomiast kolejny standard, ten który „ożywia” ASCII Art – został nazwany „standardem ANSI x3.16” (w dalszej części pracy nazywany będzie on ANSI).[52]

ASCII „jest to 7-bitowy kod przyporządkowujący liczby z zakresu 0-127 literom (alfabetu angielskiego), cyfrom, znakom przystankowym i innym symbolom oraz poleceniom sterującym.(...) Ponieważ kod ASCII jest 7-bitowy, a większość komputerów operuje na 8-bitowych bajtach, dodatkowy bit można wykorzystać na powiększenie zbioru kodowanych znaków.”[53]
Na przykład w przypadku języka polskiego rozszerzenie takie nosi nazwę ISO 8859-2.[54] Dzięki któremu to rozszerzeniu możemy w internecie odczytać polskie litery takie jak „ś” czy „ą”. Poniżej tabela znaków dodatkowych w kodowaniu ISO 8859-2:

52 http://ascii.piwko.pl/ASCIIHistoria.html , dz.cyt.
53 http://pl.wikipedia.org/wiki/ASCII/.
54 P. J. Durka , Cyfrowy świat: jak to działa, Warszawa 2004, e-book.

```
'ą' => '±',
'Ą' => '˘',
'ż' => 'ż',
'Ż' => 'Ż',
'ź' => 'Ľ',
'Ź' => '¬',
'ę' => 'ę',
'Ę' => 'Ę',
'ć' => 'ć',
'Ć' => 'Ć',
'ś' => '¶',
'Ś' => '¦',
'ł' => 'ł',
'Ł' => 'Ł',
'ó' => 'ó',
'Ó' => 'Ó',
'ń' => 'ń',
'Ń' => 'Ń'
```

il.35. Dodatkowe znaki w polskim poszerzeniu kodu ASCII.

Podstawowa tablica znaków ASCII zawiera liczby od 0 – 127, dodatkowa natomiast została poszerzona o znaki z przedziału od 128-255. Są to znaki symboli matematycznych, proste symbole graficzne, kilka znaków specjalnych i mogą również definiować, o czym już wspominałam, polski alfabet.

ASCII ART

```
[kolumny: 10=kod dziesiętny  16=kod szesnastkowy  znak=symbol ASCII]
   _______________________________________________________________  "
  /`--..______________________________________________________..--'\ \@
 {                  [  Tabela znaków ASCII  ]                        }
  \_________________________________________________________________/
   | 10  16  znak  | 10  16  znak  | 10  16  znak  | 10  16  znak  |
   :_______________!_______________!_______________!_______________|
   |  0   0   NUL  | 32  20        | 64  40    @   |  96 60    `   |
   |  1   1   SOH  | 33  21    !   | 65  41    A   |  97 61    a   |
   |  2   2   STX  | 34  22    "   | 66  42    B   |  98 62    b   |
   |  3   3   ETX  | 35  23    #   | 67  43    C   |  99 63    c   |
   |  4   4   EOT  | 36  24    $   | 68  44    D   | 100 64    d   |
   |  5   5   ENQ  | 37  25    %   | 69  45    E   | 101 65    e   |
   |  6   6   ACK  | 38  26    &   | 70  46    F   | 102 66    f   |
   |  7   7   BEL  | 39  27    '   | 71  47    G   | 103 67    g   |
   |  8   8    BS  | 40  28    (   | 72  48    H   | 104 68    h   |
   |  9   9   TAB  | 41  29    )   | 73  49    I   | 105 69    i   |
   | 10   a    LF  | 42  2a    *   | 74  4a    J   | 106 6a    j   |
   | 11   b    VT  | 43  2b    +   | 75  4b    K   | 107 6b    k   |
   | 12   c    FF  | 44  2c    ,   | 76  4c    L   | 108 6c    l   |
   | 13   d    CR  | 45  2d    -   | 77  4d    M   | 109 6d    m   |
   | 14   e    SO  | 46  2e    .   | 78  4e    N   | 110 6e    n   |
   | 15   f    SI  | 47  2f    /   | 79  4f    O   | 111 6f    o   |
   | 16  10   DLE  | 48  30    0   | 80  50    P   | 112 70    p   |
   | 17  11   DC1  | 49  31    1   | 81  51    Q   | 113 71    q   |
   | 18  12   DC2  | 50  32    2   | 82  52    R   | 114 72    r   |
   | 19  13   DC3  | 51  33    3   | 83  53    S   | 115 73    s   |
   | 20  14   DC4  | 52  34    4   | 84  54    T   | 116 74    t   |
   | 21  15   NAK  | 53  35    5   | 85  55    U   | 117 75    u   |
   | 22  16   SYN  | 54  36    6   | 86  56    V   | 118 76    v   |
   | 23  17   ETB  | 55  37    7   | 87  57    W   | 119 77    w   |
   | 24  18   CAN  | 56  38    8   | 88  58    X   | 120 78    x   |
   | 25  19    EM  | 57  39    9   | 89  59    Y   | 121 79    y   |
   | 26  1a   SUB  | 58  3a    :   | 90  5a    Z   | 122 7a    z   |
   | 27  1b   ESC  | 59  3b    ;   | 91  5b    [   | 123 7b    {   |
   | 28  1c    FS  | 60  3c    <   | 92  5c    \   | 124 7c    |   |
   | 29  1d    GS  | 61  3d    =   | 93  5d    ]   | 125 7d    }   |
   | 30  1e    RS  | 62  3e    >   | 94  5e    ^   | 126 7e    ~   |
   | 31  1f    US  | 63  3f    ?   | 95  5f    _   | 127 7f   DEL  |
  .'-.____________!_______________!_______________!_____________.-'.
 /                                                                  \
 `-._______________________________________________________________.-'
```

il.36. Tabela znaków ASCII.

ASCII ART rysować można jedynie za pomocą znaków, które są osiągalne bezpośrednio z klawiatury komputera. Wyjątkiem jest Tabulator - jego użycie spowodowałoby rozsypanie się rysunków - gdyż każdy edytor tekstowy może mieć ustaloną inną długość tej

funkcji.[55]

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ	(numery kodów: 65-90)
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz	(numery kodów: 97-122)
0123456789	(numery kodów: 48-57)
[spacja]	(numer kodu : 32)
! " # $ % ^ & ' ( ) * + , - . /	(numery kodów: 33-47)
: ; < = > ? @	(numery kodów: 58-64)
[\ ] ^ _ `	(numery kodów: 91-96)
{ | } ~	(numery kodów: 123-126)
oraz dwa, z 32 znaków sterujących, oznaczanych jako: CR i LF (o numerach kodów: 13 i 10). CR i LF są używane do przejścia do nowej linii i ustawieniu kursora na jej początku. CR i LF pod Windows'em są wstawiane po naciśnięciu klawisza Enter i nie są widoczne w większości edytorów.	

il.37. Wykaz znaków obowiązujących w ASCII ART.

Zanim świat skłonił się ku jednemu zunifikowanemu systemowi kodowania znaków (ASCII, a później Unicode). Powstawały znaki kodowane pod dany sprzęt.
I tak w latach 80-tych istniały kodowania: ATASCII – czyli, popularnie nazywany - Atari ASCII, PETASCII – kodowanie m.in. Commodore 64, a także specjalne kodowanie pod ZX Spectrum.

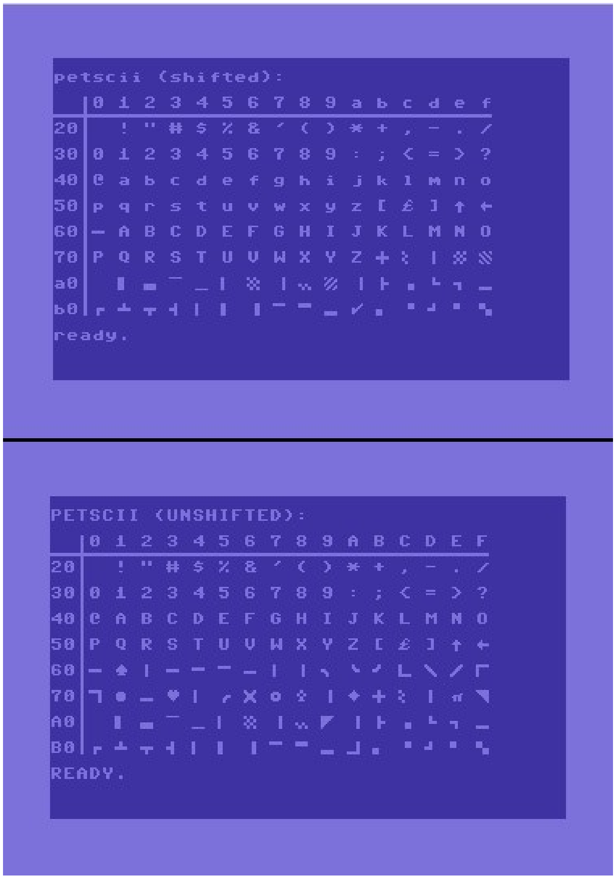
W przypadku różnorodnych sprzętów komputerowych, o różnych specyfikacjach – nie zawsze działo się tak iż każdy sprzęt posiadał oddzielne i różne od siebie formaty danych. Dla przykładu: „Format MIDI nie został przypisany do żadnej szczególnej platformy komputerowej lub produktu. Między innymi – dzięki takiemu podejściu – stanowi dziś ogólnie stosowany standard strukturalny pliku przechowującego dane kompozycji muzycznych i znajduje zastosowanie w większości dzisiejszych sekwencerów.”[56]

Natomiast kodowanie ASCII w swym czasie posiadało odmiany.

55 http://ascii-art.ovh.org/faq.html/.
56 M. Żuczkiewicz, Związki matematyki i informatyki z kompozycją muzyczną, Gdańsk 2006, s.27.

Pierwszą z nich był ATASCII, czyli tak zwany Atari ASCII. Początkowo używany był w modelach Atari 400 i 800. Z małymi różnicami działał on od 1979 do 1989 roku. ATASCII posiadał znaki ze standardowej bazy ASCII, czyli znaki o numeracji od 0-31, oraz kilka innych jeszcze pozycji z zakresu ASCII. Od kodowania ASCII różniły go dodatkowe znaki specjalne - graficzne, jak: strzałki, bloki, kółka, szlaczki itp.[57]

Kolejnym znanym kodowaniem był PETSCII, używany na komputerach Commodore. Znany również jako CBM ASCII (Commodore Buisness Machines). Działał on na maszynach tej firmy od 1977 roku. Używały go modele: VIC-20, C64, Plus/4, C16 i C128.[58]



il.38. Kodowanie PETSCII na Commodore64.

57 http://en.wikipedia.org/wiki/ATASCII/.
58 http://en.wikipedia.org/wiki/PETSCII/.

o¤°`°¤o,¸¸¸,o¤° 4. **ASCII ART** °¤o,¸¸¸,o¤°`°¤o

Emotikony użytkownicy internetu znają, wydawałoby się, od zawsze. Aktualnie istnieją setki sposobów zapisu emocji w proste emoticony, które z czasem ewoluowały w bardziej złożone graficznie „twarze – kulki" aż doszły do poziomu w którym zostały one animowanymi gifami.

Wiele osób porozumiewa się z przyjaciółmi poprzez komunikatory internetowe używając często emoticonów. Aktualnie mogą one wręcz zastąpić nawet całe zdania. (Być może są to już hieroglify nowej ery?).

Jednak nie doszlibyśmy do tego poziomu werbalizacji bez pierwszego emotikona, oto i on:

:-)

il.39. Podstawowy emoticon, nazwany „smiley face" („uśmiech").

Jego twórcą jest Scott Fahlman. 10 września 1982 roku wysłał on wiadomość, w Carnegie Mellon - które posiadało coś w rodzaju dzisiejszych „newsgroups" (*grup informacyjnych*)[59], do swego kolegi - Jeffa Bairda, o treści:

„19-Sep-82 11:44   Scott E Fahlman   :-)
From: Scott E Fahlman <Fahlman at Cmu-20c>

I propose that the following character sequence for joke markers:

:-)

Read it sideways. Actually, it is probably more economical to mark
things that are NOT jokes, given current trends. For this, use

:-(„[60]

(*19 września 1982 roku. Nadawca: Scott E Fahlman.*

---

59 http://www.cs.cmu.edu/~sef/sefSmiley.htm/.

60 http://research.microsoft.com/en-us/um/people/mbj/smiley/smiley.html/.

ASCII ART

Proponuję aby następująca sekwencja symboli: :-) została używana dla podkreślenia zabawności posta. Czyta się ją „na bok". Aktualnie jest też prawdopodobnie bardziej „ekonomiczne" by tekstowo podkreślać że coś nie jest żartem poprzez: :-(").

Od tego czasu „smiley face" rozprzestrzenił się po kuli ziemskiej niczym wirus, a jego pierwowzór ma dziś wielu fanów i często jest używany przy okazji wszelakich chwytów reklamowych.

Powodem dla którego Scott wymyślił pierwszego emotikona były humorystyczne rozmowy na liście dyskusyjnej, które niektóre osoby – nie rozumiejąc żartu – traktowały poważnie, trzeba było tłumaczyć cały kontekst wypowiedzi od początku a sens dyskusji gubił się gdzieś po drodze. Scott zaczął myśleć nad tym jak w prosty sposób zaznaczyć iż wypowiedź jest ironiczna. Gdyż gdy czytamy wiadomości na ekranie komputera nie możemy tego często prawidłowo zweryfikować, tak jakby to miało miejsce przy okazji rozmowy przez telefon, czy też na żywo. W grupie w której Scott wysyłał wiadomości postanowiono coś z tym zrobić, z wielu propozycji wybrano właśnie jego koncept :-).

Wydał się on na tyle czytelny, zwięzły i elegancki, iż grupa ta postanowiła go używać. Dodatkowym atutem było to że stworzony jest z kilku prostych znaków zawierających się w podstawowym kodzie ASCII, który jako jedyny znajdował się w 8-bitowych komputerach w latach 80-tych.[61]

Tym samym powstał pierwszy, najbardziej podstawowy, najbardziej znany, używany do dnia dzisiejszego ASCII Art.

ASCII ART jest to „sposób tworzenia bardzo prostych rysunków(...)"[62] - ten fragment z internetowej wolnej encyklopedii jest zarazem prawdziwy i nieprawdziwy. ASCII Art- zaczynał od bardzo prostych rysunków (na przykład tzw. „głupawe krowy" - stworzone przez Davida Badera, il.41)[63], natomiast wirtuozi gatunku

61 http://www.cs.cmu.edu/~sef/sefSmiley.htm , dz.cyt.
62 http://pl.wikipedia.org/wiki/ASCII-Art/.
63 http://ascii.piwko.pl/ASCIIHistoria.html , dz.cyt.

tworzą genialne, misterne, i czasami wręcz olbrzymie obrazy.

```
         (__)
         (oo)
  /-------\/     )/
 / |     ||     Y\_/
*  ||----||      /~\
   ~~    ~~
```

il.41. Prosty rysunek ASCII przedstawiający krowę i kozę.

Rysunki te wykonuje się najczęściej w edytorach tekstowych. Dzisiejsze programy do konwersji ASCII pozwalają również na ich wykonywanie w programach stricte graficznych. Jednak takie grafiki ASCII przez wiele osób ze sceny ASCII Art są uznawane za „niepełnowartościowe ASCII” i zaliczane do jakoby podgatunku – czyli do ANSI. Albowiem czysty ASCII Art wykonuje osobiście persona przed komputerem „wklikująca” znaki w, na przykład, Notatniku.
Konwersja zdjęć (.jpg-ów) na obrazek złożony ze znaków ASCII, jest być może interesującą opcją – ale nie jest to już to samo co rzeczywista praca ze znakami ASCII.

Początkowa działalność internetu, skupiała się zaledwie na przesyłaniu wiadomości, między osobami do niego podłączonymi (z resztą głównie pracowników uniwersytetów).
Dopiero na początku lat 90-tych, światowa sieć internetowa rozwinęła się w Szwajcarii. To właśnie w tym kraju po raz pierwszy użyto języka HTML (Hyper-Text Mark-Up Language). Pozwala on na używanie w dokumentach „hiperłączy”, znanych też jako „linki”.

Internet na samym starcie i przez dość długi czas był jedynie medium tekstowym. Ówczesne, minimalne, wielkości przesyłu danych oraz niedostatecznie rozwinięte jeszcze komputery (słynne 8-bitowce), nie pozwalały na wykonanie obrazka w kolorze a tym bardziej jego przesłania w wirtualny świat.

Dlatego też ASCII Art tak bardzo się upowszechnił. E-maile,

strony internetowe były tworzone jedynie za pomocą tekstu. Najpierw pojawiły się emoticony, później wspominane już tu „głupawe krowy", czy „szpieg za murem".[64] Z czasem sieciowa społeczność zaczęła tworzyć coraz bardziej skomplikowane ASCII Arty, wysyłać je sobie na listach dyskusyjnych (np. IRC), dołączać je do maili, tworzyć sygnatury – rozwinęła się cała Scena ASCII Artowych „maniaków". Biorąc pod uwagę nikłe możliwości pierwszych komputerów, w latach 80-tych i na początku lat 90-tych był to trend wręcz kultowy.

Do dziś komputerowe Geeki dołączają ASCII Arty do, na przykład, plików tekstowych dołączanych do plików torrent. ASCII Arty dołącza się, niestety również do wszelkiego rodzaju spamo-reklamowych maili. Często spotyka się je umieszczane w pliku informacyjnym (.inf) – warto to sprawdzić przy okazji ściągnięcia z internetu jakiegoś programu.

Popularności jaką uzyskał ASCII Art, w czerwcu 1998 roku, chciał zagrozić Microsoft – postanowił on właśnie w tym czasie ogłosić ASCII Art „martwym".
Tak jak podejrzewa Jane Stark, Microsoft próbował wyeliminować ASCII Art z prostej przyczyny – ich oprogramowanie, jest domyślnie ustawione na odczyt dokumentów za pomocą czcionek proporcjonalnych (które powodują, że cały ASCII Art się rozsypuje).[65]
Dlatego też wystarczy zmienić domyślne ustawienia czcionek w Windowsie, na na przykład Courier New (de facto tą właśnie czcionką jest napisana ta praca) czy Lucida Console. Tudzież zmienić system operacyjny na Linuxa.

4.1. STYLE ASCII ART.

ASCII Art operuje standardowymi trzema stylami. Ich pochodzenie wiąże się z możliwościami komputera na jakim były tworzone, czyli

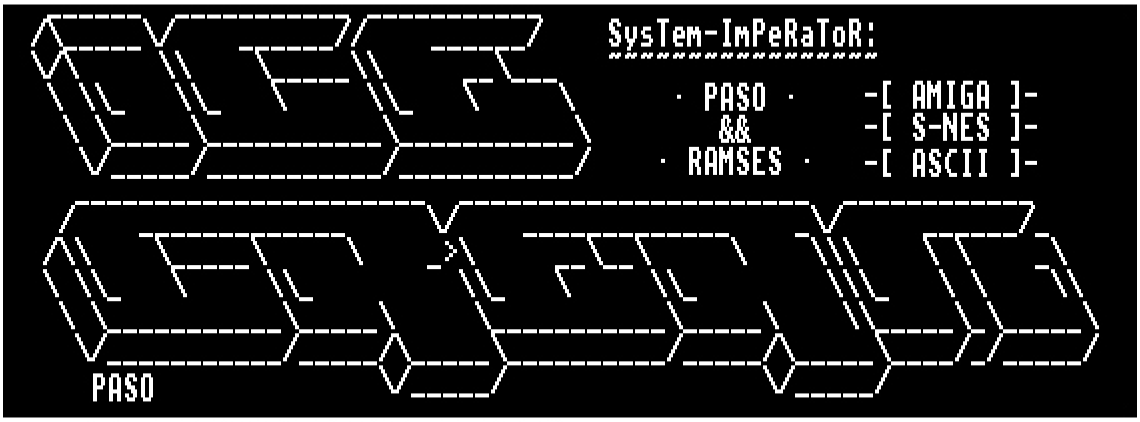
64 http://ascii.piwko.pl/ASCIIHistoria.html , dz.cyt.
65 http://ascii.piwko.pl/ASCIIHistoria.html , dz.cyt.

danego kodowania (por.rozdz.: 3. KODY ASCII).

Pierwszym z nich jest styl „Oldskool”:

```
    ____  _____ _____________   ____   ____  ______
   /    | / ___// ____/  _/  _/  /    |  / __ \/_  __/
  / /_| | \__ \/ /    / / / /   / /_| | / /_/ / / /
 / /__| | __/ / /___ / / / /   / /__| |/ / / / / /
/_/   |_/____/\____/___/___/   /_/   |_/_/ |_| /_/
```

Nazywany również - „Amiga Style” (7bit)- swą historię rozpoczął na maszynie Commodore Amiga. Styl ten oparty jest głównie o myślniki, ukośniki i inne znaki interpunkcyjne. Jest to ulubiony styl geeków tzw. DemoSceny.[66] Popularność tego stylu spowodowana jest jego prostotą i tym, że napisy wyglądają jakby się łączyły, mimo tego, że są wykonane z dziesiątek oddzielnych znaków. Oto przykład:



Original ASCII on the Commodore Amiga

il.42.Napis ICE CREAM, w stylu Oldkool, wykonany

przez PASO, pokazany na Commodore.

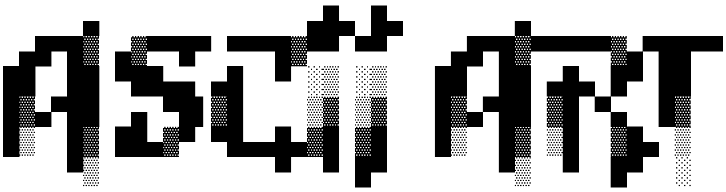
```
                       o$ $o
.o$$$$o. .o$$$$o .s$$$$$o.' `".o$$$$$o..o$$$$$o.o$$$$$o.
  .o  `$.$$'   . o$   $"'.o $$    .o  `$. .o  `$$  $$
.o$$.o$$$`"$$$o. $$    .  $$ $$ .o$$.o$$$ $$"o$"   $$
  $$   $$    `$$ $$.  $o.$$ $$    $$   $$ $$  $$.  $$
  $'   $'.o$$$$' `$$$$$$o.' $$    $'   $' $$  $$$" `$
                  $'    $'                 $"
```

66 http://pl.wikipedia.org/wiki/ASCII-Art , dz.cyt.

Styl "Newskool", inaczej nazywany również „Classic" stworzony jest ze wszystkich znaków drukowalnych (8bit). „We wczesnych latach Scena była wrogo nastawiona do tego stylu, był on wtedy używany głównie przez młodszych >>teenagers<<" (*czyli 'nastolatków'*).[67]



il.43. Przykład ASCII ARTu w stylu Newskool/Classic.



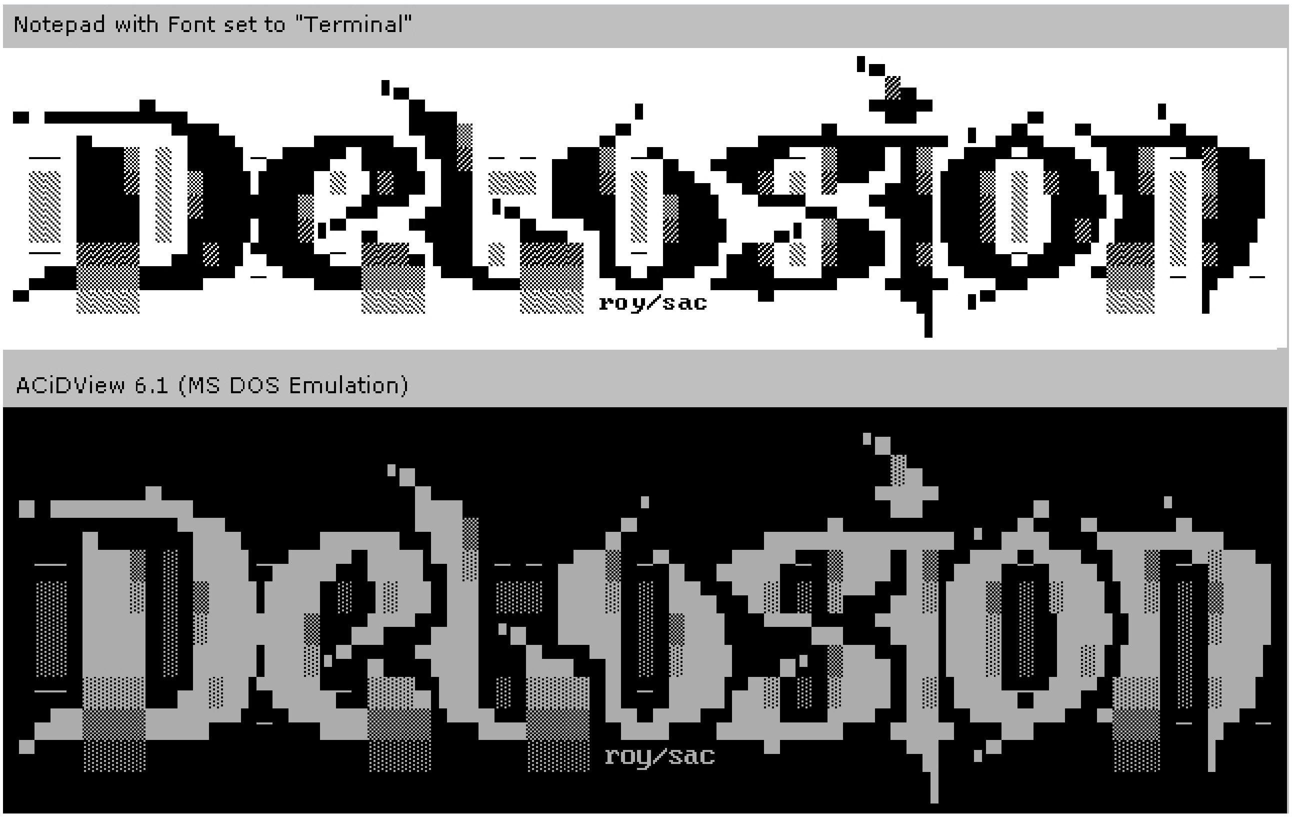
Styl "Block" lub "High ASCII" (cf. ANSI art) – jest to styl oparty o wykorzystanie bloków za pomocą których można wykonać cieniowanie poszczególnych elementów obrazka.[68] Stał się on jednym z najczęściej wykorzystywanych przez Art Scenę PC.[69]

Styl ten używa znaków 8-bitowych kodu „strony 437" - czyli standardu ustalonego przez IBM dla systemu operacyjnego MS DOS (ANSI Standard x3.16).

Niestety Microsoft Windows nie wspiera Standardu ANSI x3.16.[70] Dlatego też gdy otworzymy napis wykonany w tym stylu w Notatniku

67 Tamże.
68 Tamże.
69 http://en.wikipedia.org/wiki/ASCII_Art/.
70 ANSI x3.16 – to standard, który powstał w roku 1976; obecnie platforma Windows nie obsługuje go.

(używając fontu Terminal) będzie się on różnił od wersji pierwotnej – tej jaką stworzył artysta. By zobaczyć napis ten w postaci oryginalnej, należy skorzystać ze specjalnej ASCII/ANSI przeglądarki, np. ACiDView pod Windows. A oto ilustracja ukazująca tę różnicę:



il.44. Widok tego samego ASCII Artu, od góry: Notatnik,

poniżej przeglądarka AciDView (działający pod emulatorem MS DOS)

Dzisiejsze ASCII Arty są głównie kompilacją stylów: Newskool z Oldskool.

4.2. ZASADY TWORZENIA ASCII ARTÓW.

Jak już wspominałam przy okazji opisu kodowania ASCII, w ASCII Artach obowiązuje podstawowa tablica standardu ASCII, z wyłączeniem takich klawiszy jak Tabulator (zobacz il.37, s.36).

ASCII ART

Aby ASCII Art poprawnie się nam wyświetlił należy używać czcionek nieproporcjonalnych[71], czyli takich, których znaki mają stałą szerokość - dzięki czemu wersy będą równe. Dodatkowo wszystkie czcionki nieproporcjonalne mają tę samą szerokość.
Czcionką taka jest na przykład font, którym napisana jest ta praca, a mianowicie Courier New.
Poniżej prezentuję porównanie czcionki nieproporcjonalnej (Courier) z fontem proporcjonalnym, domyślnie ustawionym w środowisku Windows dla edytorów tekstowych takich jak OpenOffice czy Word - czyli Times New Roman; (w każdym wersie znajduje się po 12 znaków):

Times New Roman:

iiiiiiiiiiii
wwwwwwwwwwww

Courier New:

```
iiiiiiiiiiii
wwwwwwwwwwww
```

Autorzy ASCII Artów (mimo faktu iż grafiki te wyglądają dobrze przy użyciu każdej czcionki nieproporcjonalnej) czasami dopisują do obrazka w jakiej czcionce, najlepiej go oglądać.
Czasami na „grupie” (liście dyskusyjnej) wybuchają tzw. „wojny czcionkowe” - pomiędzy zwolennikami fontu Courier New a Lucida Console.[72]

71 http://ascii-art.ovh.org/faq.html#pyt2 , dz.cyt.
72 Tamże.

ASCII ART

```
           .-----------------.          .----------------.
           ! Lucida Console! !          !  Courier New!  !
           '---.-------------'          '------.---------'
               !                               !
 \o/o/ '\/` o//  o/                     \o/ \o  \o \\o o|
 / /|   /   |)   /-           ?          |   |'  |\ || /\
/\  |\ o\\  /\, /\           _@"        / \ /_\ /|  /\  |\ jb
```

il.45. Rysunek autorstwa jb.

Czcionki nieproporcjonalnej używa się w ASCII Artach z prostej przyczyny – ich pomysłodawcy chcieli by można je było oglądać na każdej maszynie i w każdym systemie. „Nie każdy system ma czcionki typu 'Arial' albo 'Sans Serif', za to każdy ma jakąś czcionkę o stałej szerokości znaku.”[73]

Często zdarza się że dużych ASCII Artów nie można zobaczyć na ekranie – jest to spowodowane standardowym ustawieniem szerokości wersu na 72 znaki, po czym obrazek zostaje zawijany do kolejnego wersu. W takiej sytuacji należy go skopiować, wkleić do edytora tekstu (np. Notatnika), tam wyłączyć automatyczne zawijanie – wtedy można będzie zobaczyć obrazek w całej okazałości.

Przy rysowaniu ASCII Artów należy zwrócić uwagę na to że niektóre znaki specjalne w różnych czcionkach nieproporcjonalnych lekko się od siebie różnią – wielkością lub kształtem, lub rozmieszczeniem względem innych.

' (apostrof)	- może pochylać się w prawo lub stać pionowo
^ (daszek)	- ma różne kształty i rozmiar
~ (tylda)	- może pojawić się przy środku czcionki lub na górze
I (duże i)	- jest prostą linią, lub z ogranicznikami na końcach, zamiast
	I można użyć bezproblemowej prostej: |
# (hash)	- ma różną wielkość
$ (dolar)	- również ma różną wielkość

73 Tamże.

ASCII ART

il.46. Tabela znaków specjalnych oraz możliwe różnice w ich wyglądzie.

4.3.SYGNATURY.

Każdy ASCII ART jest wyposażony w podpis autora. Są nim skrótowe literki, znajdujące się z reguły w którymś z narożników obrazka, bądź, w obszarze rysunku.
Podpisów tych nie wolno usuwać. Jeśli ASCII ART nie posiada podpisu, można zwrócić się o pomoc „na grupę” (listę dyskusyjną) w celu zweryfikowania twórcy, gdy jednak okaże się iż żaden z członków grupy nie zna autora, obrazki takie podpisuje się zwyczajowo: [unknown] lub [no_sig]

```
Rysujemy?     Rysujemy!

   \  _      _   /
     ('<    >')
   __/_|/__\/_\__as__
```

il.47. Rysunek autorstwa „as”.

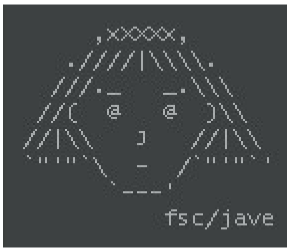
```
     /)/)      /)/)
   =(';')=   =(';')=
  ,,(''),(''),,,(''),(''),,
                           [unknown]
```

il.48. Rysunek anonimowy.

Artyści tworzący ASCII Arty, udzielający się na listach dyskusyjnych czy w galeriach internetowych – dla lepszej rozpoznawalności tworzą swoje sygnatury. Są to z reguły małe obrazki z widocznym podpisem. Jest to coś w rodzaju „wizytówki”. Sygnaturę artysta wybiera na samym początku swej „drogi twórczej” – równocześnie z podpisem – są to wartości, których z reguły nie zmienia się już do końca.[74] Dzięki temu artysta jest kojarzony ze swą sygnaturą i natychmiastowo rozpoznawalny.

74 http://www.ascii.art.pl/faq.html , dz.cyt.





il.49. Sygnatura przedstawiająca żyrafę

oraz sygnatura z podpisem „+jave”.

Istnieje odwieczna dyskusja nad kwestią: czy ASCII Art wykonany za pomocą lub przy niewielkiej pomocy programu Jave nadal jest prawdziwym ASCII Artem? Moim subiektywnym zdaniem – nie jest. ASCII Art od samego początku stawiał na wyobraźnię i kreatywność ludzką, z którą artysta musiał się zmierzyć patrząc na czarny ekran komputera i klawiaturę. Natomiast Jave jest jak dla mnie zbyt wielkim ułatwieniem, to jakby rozwiązywać na wpół rozwiązaną krzyżówkę.

Jest to program który oferuje masę opcji ułatwiających rysowanie, np.: „pozwala na dowolne przesuwanie fragmentów obrazka (kopiowanie blokowe), posiada ułatwienia odnośnie rysowania kresek, prostokątów, krzywych itp., szybką zmianę kolorów tła i czcionki ('black on white', 'white on black', 'black on gray'), sprawdzanie czy art zawiera prawidłowe znaki, wbudowany figlet[75], szybką zmianę zdefiniowanych czcionek (...)”.[76]

Program ten jak można się domyślić budzi wielkie kontrowersje. Dlatego też osoby tworzące w nim ASCII Arty powinny w swym podpisie dołączać informację o pochodzeniu „jave” (il.49).

75 Figlet – jest to program, który służy do generowania ozdobnych napisów a ASCII; posiada on ogromy zasób czcionek. Można z niego korzystać również online: http://www.schnoggo.com/figlet.html/.

76 http://www.ascii.art.pl/faq.html , dz.cyt.



il.50. Obrazek z wprowadzoną poprawką.

Tak zwany „diddle” to drobna przeróbka, czy też poprawka ASCII Artu czyjegoś autorstwa. Aby zaznaczyć iż dokonaliśmy osobistej interwencji w czyjąś twórczość należy podpis autora poprzedzić swoimi inicjałami, oddzielając je znakiem slash („/”).[77]

Sygnaturka, w skrócie „sig” jest to czterolinijkowy twór (pl.rec.ascii-art jako jedyna polska grupa dyskusyjna dopuszcza do sygnatur większych – maksymalnie 7 linijkowych). Jest to swoista wizytówka dołączana do maili. Umieszcza się ją na końcu tekstu e-maila, oddzielając od niego tzw. „delimiterem” (wyglądającym na przykład tak: „---”). Sygnatura taka zawiera główne informacje, jakie chce przekazać publice ASCII artysta. Mogą to być: rysunki, nick autora, adres mailowy czy też adres strony internetowej autora. Zdarzają się również ulubione cytaty autora sygnatury.[78]

```
Wojtek  ---(___C'>
```

il.51. Przykładowa sygnatura 1 wersowa



il.52. Przykładowa sygnatura 2 wierszowa.

77 Tamże.
78 Tamże.

```
pozdrowienia  )/
od kozy.      Y\_/
               /~\
```

```
-={[Leszek Krupiński jr]}=-={[Linux registered user #96957]}=-={[d(at)z.pl]}=-
    -={[Certified Linux/UNIX Administrator, C/C++ && HTML Programmer]}=-
           -={[PLD member/webmaster]}=-={[+48 501 756 211]}=-
```

il.53. Przykładowe sygnatury 3 wierszowe.

```
              .-'                  Marcin  i       ((\
              | ekg :  1259894     Glinski !___ .-''  '--. /)
     ___      | stfor(at)wp.pl              .-' '._u-'    :'
    '._.'     ! www.stforek.boo.pl       .-'        mm.mm.' fsc
```

```
   _/  _/    _/_/_/    _/_/_/      Karolina Godyä
  _/ _/   _/     _/  _/     _/     IRC Kaa #misie
 _/_/    _/_/_/_/  _/_/_/_/     UIN: 60716637
_/  _/  _/    _/  _/    _/     kaa#oldfield.org.pl
```

il.54. Przykładowe sig 4 wierszowe.

```
    / /\ \  Basia   / /\ \
\ \/ /  \ \/ /\ \/ /\ \/ /  \ \/ /
/ /\ \  / /\ \/ /\ \/ /\ \  / /\ \
    \ \/ / Szczecin \ \/ /
   ponad#pro.onet.pl
```

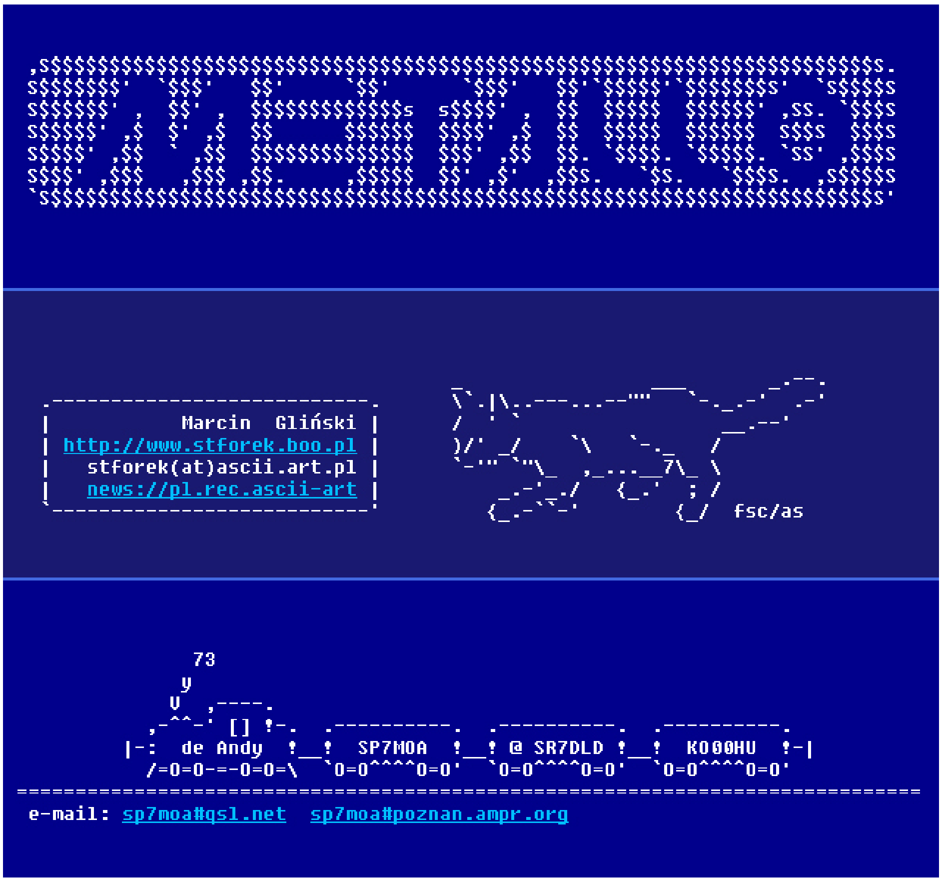
```
""""""______,_______   _____.-.______""""""
 '''----,_____    \-/.__( ee\ __-'''
              \   /  ;___,--.`   `,      "Beaky, what makes you
             <| |;-;_`       `"",/        so incredibly stupid -
 jgs & mb     //-))))          - huh huh, oh shucks, I get around"
```

il.55. Przykładowe sygnatury 5 wersowe.

```
   Antek Goldstein
   (goldi _at_ students.mimuw.edu.pl)
,-----------------------------------------------------.        ___/___
| Błogosławiony ten, co nie mając nic do powiedzenia, |  ======<  102  >
| nie obleka tego faktu w słowa.                       |  /o-o-o-d-o-o-b-o-\
`-----------------------------------(Tuwim)----------'   \8oooooooooooo8/
```

```
-----------------------------------/\-----()---------------------------
Karbowski Miroslaw                  ///    /\  /\/\\\  /\  /\ \\\ /// (R)
e-mail:<uran#friko.onet.pl>        ///    /// /// /// /// ///  \\\/
tel.+48(071)353-53-72              \///// \// \/  \/  \\\/\/ /// \\\
-----------------------------------------------------------------------
Red Hat Linux release 5.0 (Hurricane)
```

il.56. Sygnatury 6 wierszowe.



il.57. Przykłady sygnatur 7 wierszowych.

Tzw. „sygnatury zakazane" (z powodu ilości wersów)[79]

Wszystkie pokazane tu sygnatury zaczerpnęłam z rozległej galerii internetowej: http://hell.pl/nina/newssigs/newssigs.htm

Prowadzonej przez „Samozwańczą Komisję Sygnaturkowo-Ascii Artową", a zebrane przez nią z polskojęzycznych grup newsowych.

4.4. PODSTAWY RYSOWANIA ASCII ARTÓW.

Rysować ASCII grafiki najlepiej zacząć od rysowania linii, prostych i krzywych. W tym celu warto dowiedzieć się iż różne znaki mają różne właściwości.

Są znaki, które określa się mianem - wysokich: ` ' "

środkowych: - = +

79 http://hell.pl/nina/newssigs/789-line.htm/.

niskich: , . _

oraz poprzecznych: ; : / \ |

Ze znaków tych można zbudować różne wersje krzywych. Oto przykładowe trzy zestawy:

```
|   |   /      .'      .-'     _.-'
|  .'  /     .'      .-'   _.-'
|  |  /    .'     .-'   _.-'          __..--""
| .' /   .'    .-'  _.-'    __..--""
| | /  .'  .-'  .-'  __..--"" _______________
```

```
|   |   /      ,'     _,'      _,-'
|  ,'  /     ,'    _,'     _,-'
|  |  /    ,'   _,'    _,-'          __..--'"
| ,' /   ,' _,'  _,-'    __..--'"
| | /  ,'  ,'   ,-'  __..--'" _______________
```

```
|   |   ;      ,"      ,-"     _.-"
|   ;  ;      ,"     ,-"   _.-"
|  |  ;    ,"     ,-"   _.-"          __..--'"
|  ; ;   ,"    ,-"  _.-"    __..--'"
| | ;  ,"  ,-"  .-"  __..--'" _______________
```

Warto także nauczyć się rysować linie „do zadań specjalnych” oraz schody (il.58). Kolejnym etapem zaawansowania w tworzeniu wzorów ASCII jest umiejętność rysowania kształtów kołowych (il.59), kolejno z łączenia krzywizn okręgów o różnych promieniach – spirale(il.60).[80]

```
   ,8             ;"           _|            ,;'           .oO           |
  ,8'          ;"           _|            ,;'          .o0008        __|
 ,8'         ;"           _|            ,;'         .o0008888        |
,8'        ;"             |           ,;'        .o0008888888        |
```

```
 98b      080      d8P            .o0P'
  98b     080     d8P          .oOP'
   98b    080    d8P        .o0P'
    98b   080   d8P      .o0P'
     98b  080  d8P    .o0P'
```

```
     _||      _(
   _||"     _(
 _||"     _(
||"      (
```

80 http://ascii.piwko.pl/FAQ13.html , dz.cyt.

ASCII ART

il.58. Linie specjalne i schody.

```
                                         _____            __
                                      .-'     `-.         ,dP""Yb,
                                    ,'           `.   ,d"       "b,
                                   /               \  d'     _    `Y,
                           __     ;                : 8      8    `b
                 __     ,'"  "`.  |                | `b,_,aP      P
          __   ,'  `.  /        \ :                ;   """"      d'
       ,'  `. :      | |        |  \              /           ,P"
     _ |   | |      ; \        /    `.          ,'    a,.__,aP"
. o (_) `.__.' `.__.' `.____.'       `-._____.-'       `"""''
```

```
               _______
          .-'""       ""`-.
       .-'                  `-.
     ,'                        `.
   ,'                             `.
  /                                 \
 /                                   \
;                                    :
:                                    :
|                                    |
:                                    :
:                                    ;
 \                                  /
  \                                /
   `.                            ,'
     `.                        ,'
       `-.                  ,-'
          `-.,,_______,,.-'
```

il.59. Kształty kołowe.

```
              _______
         .-'""       ""`-.
       .-"                 `-.
     ,"                       `.
   ,"                           `.
  /                               \
 /                                 \
;              _                    :
:           ,'" "`.                 ;
|           (  ,    \               |
;            `'     |               ;
 \                 /
  `.             ,"
    `-.,_____,.-"
```

ASCII ART

```
      ught i
    ca       n
  m            a
 '      ...     t
I      .   .     i
       !          m
!       !        e
 p       !pool
  l
   e
     h
```

il.60. Spirale. Można tworzyć je również z gotowych sentencji.

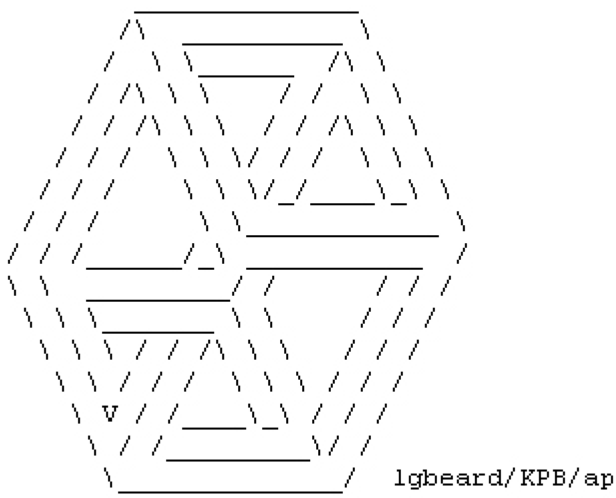
Następnym poziomem wtajemniczenia do sztuki ASCII jest nauka rysowania figur przestrzennych. Oto kilka przykładów:

```
      _______    |    _______
     /\      \   |   /      /\
    /  \      \  |  /      /  \
   /    \______\ | /______/    \
  /     /      / | \      \     \
  \    /      /  |  \      \    /
   \  /      /   |   \      \  /
    \/______/    |    \______\/
_________________|___________________
     _______     |     _______
    /\      \    |    /      /\
   /  \      \   |   /      /  \
  /    \      \  |  /      /    \
  \     \______\ | /______/     /
   \    /      / | \      \    /
    \  /      /  |  \      \  /
     \/______/   |   \______\/
                 |
                 |               CJ
```

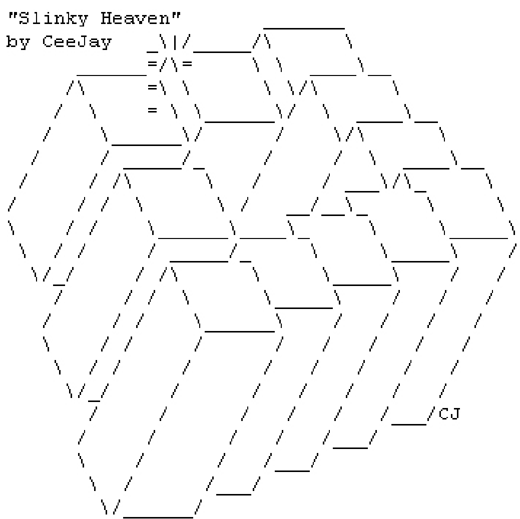
il.61. Kubiki i ich lustrzane odbicia.

```
 ___________________________
/\__\/\__\/\__\/\__\/\__\\\\\
\/\__\/\__\/\__\/\__\/__/_\\\\
 \/\__\/\__\/\__\/\__\__\__\\\\
  \/\__\/\__\/\__\/__/__/__/_\\\
   \/\__\/\__\/\__\__\__\__\__\\\
    \/\__\/\__\/__/__/__/__/__/_\\
     \/\__\/\__\__\__\__\__\__\__\\
      \/\__\/__/__/__/__/__/__/__/_\
       \/\__\__\__\__\__\__\__\__\__\
    CJ \/__/__/__/__/__/__/__/__/__/
```

il.62. Piramida.



il.63. Figura niemożliwa.



il.64. Układ blokowy.

4.5. PROGRAMY DO TWORZENIA ASCII ART.

Czyste ASCII Arty stworzyć można w najprostszych edytorach tekstowych, oto ich lista[81] (do najczęściej używanych w Polsce systemów operacyjnych):

Windows 95/98/ME/2000/NT/XP: Notatnik i EDIT.COM (znajdują się one standardowo w Windows).
Dodatkowe programy, które można ściągnąć z internetu: MicroEMACS, EditPad, PFE32, UltraEdit, TextPad, Vim (gVim) czy EasyASCII-art.
Programem pod Windows jest również Jave, natomiast za jego pomocą nie powstają jednak czyste ASCII Arty.
Windows 3.x: Notatnik, MicroEMACS, PFE, UltraEdit, MSDOS, EDIT, Qedit, TheDraw i AcidDraw.

Amiga: Ed, MicroEMACS, Blacks Editor, CygnusEd, AZ, Notepad, TED oraz SuperTED.
Atari: Everest, QED, Steno i EditPro.
Commodore64/128: Zed oraz NovaPic.

o¤°`°¤o,¸¸¸,o¤° 5. ASCII GRAFIKI °¤o,¸¸¸,o¤°`°¤o

Technikę rysowania ASCII można podzielić na trzy grupy, ze względu na złożoność projektu.
Pierwsza to konturowe ASCII Arty, służą jedynie do zaznaczenia kształtów. Kolejna to pełne ASCII Arty, zaznaczają one kontur jednocześnie wypełniając pole formy. Trzeci – ostatni sposób tworzenia ASCII Artu to technika cieniowania. Używa się różnych znaków w celu stopniowania gradientów i kontrastów.[82]

```
 .--.   /\
 '--'  /__\
```

il.65. Technika konturowa

81 http://www.ascii.art.pl/faq.html , dz.cyt.
82 http://en.wikipedia.org/wiki/ASCII_Art , dz.cyt.

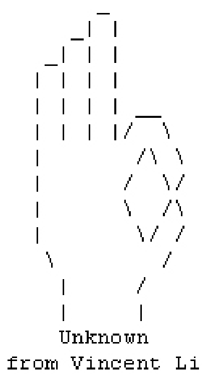
```
.g@8g.  db
'Y8@P' d88b
```

il.66. Technika pełnych ASCII Artów

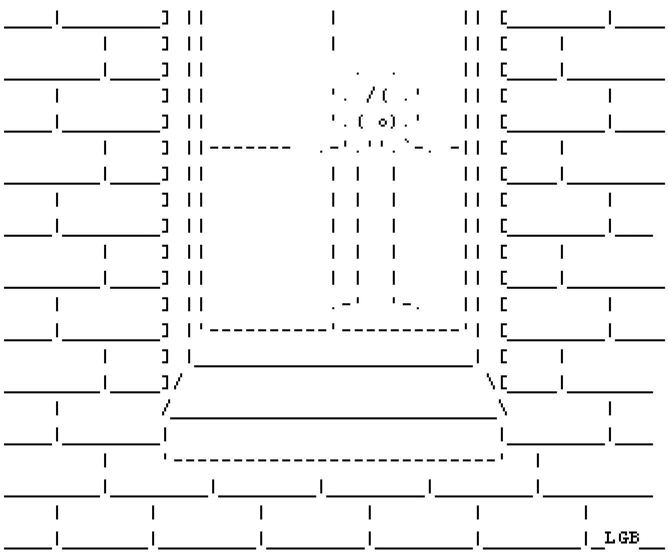
```
:$#$: "4b. ':.
:$#$:   "4b. ':.
```

il.67. Technika cieniowania

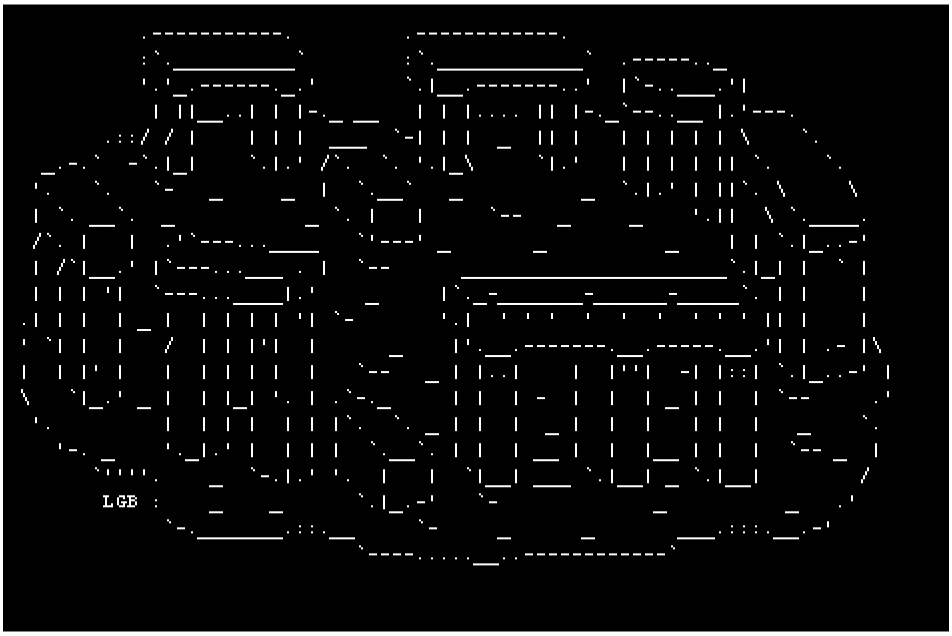
5.1. KONTUROWE ASCII ARTY.



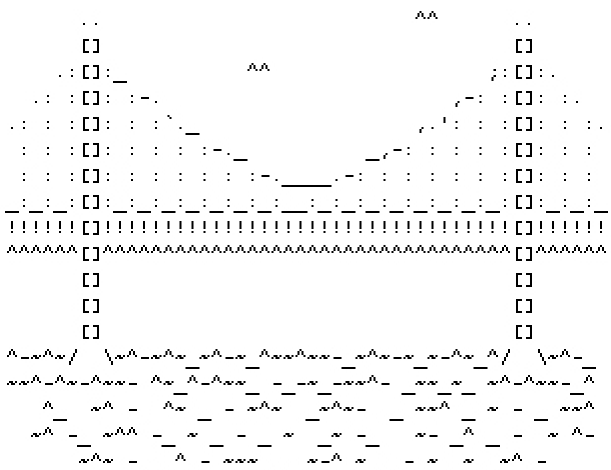
il.68. Dłoń ułożona w znak „ok”.



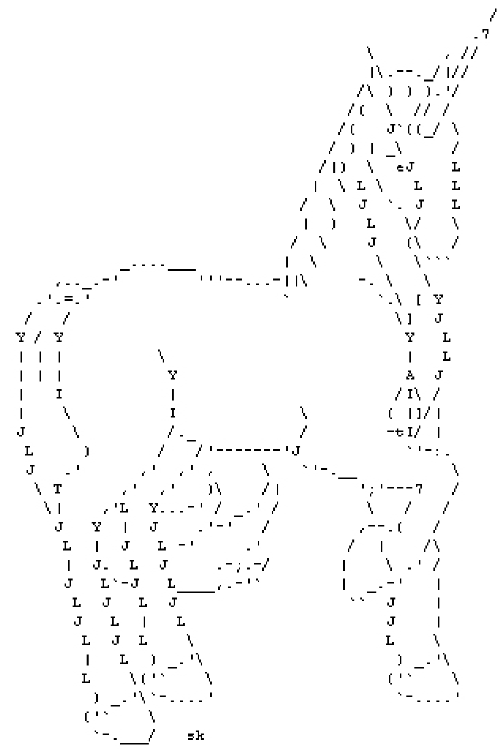
il.69. Okno z palącą się świecą.



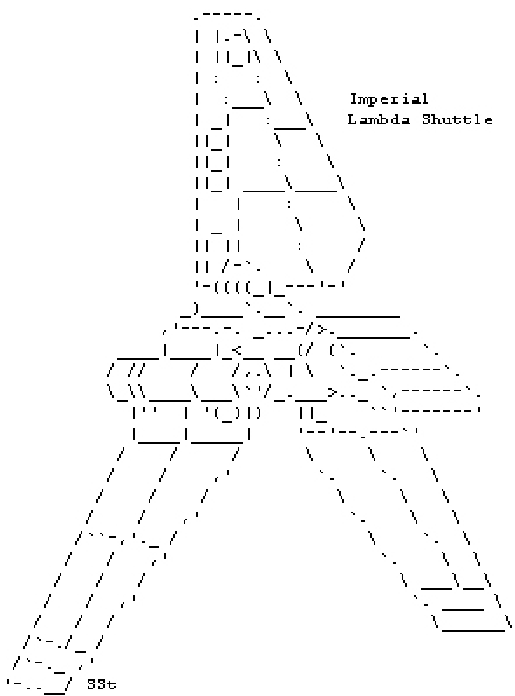
il.70. Stonehenge.



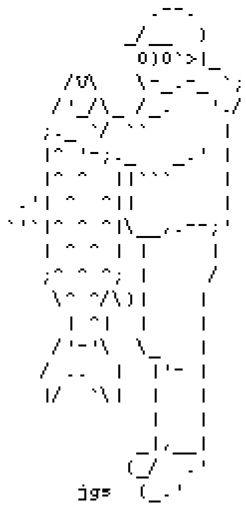
il.71. Most.



il.72. Jednorożec.



il.73. Statek kosmiczny - Star Wars.



il.74. Wędkarz.

Jak widać na powyższych przykładach konturowe ASCII Arty mogą być bardzo proste (il.68) a także bardzo skomplikowane (il.73). W internecie można znaleźć mnóstwo galerii z dziesiątkami ASCII Artów, pokazane tu przykłady są zaledwie garstką jaką mogłam pokazać.
Konturowe ASCII Arty z reguły są tworzone w stylu Oldskool. Niekiedy jednak (jak np. jednorożec - il.72) są one uzupełniane dodatkowymi znakami, które teoretycznie przejął dopiero styl Newskool.
Mimo wykonania tych grafik za pomocą tak prostych znaków, obrazy te można rzec są wręcz realistycznym odzwierciedleniem rzeczywistości. Ostatnie tchnienie złowionej ryby (il.74), czy mewy latające nad mostem (il.71).
Tą wydawałoby się, dziecinnie prostą techniką, można w perfekcyjnie szczegółowy sposób odwzorować strukturę budynków i zabytków (il.70).
Aby zaprojektować takie ASCII Arty należy wykazać się szczególną wyobraźnią przestrzenną, a także dobrze dobrać wszystkie znaki. Jest to naprawdę coś fenomenalnego.

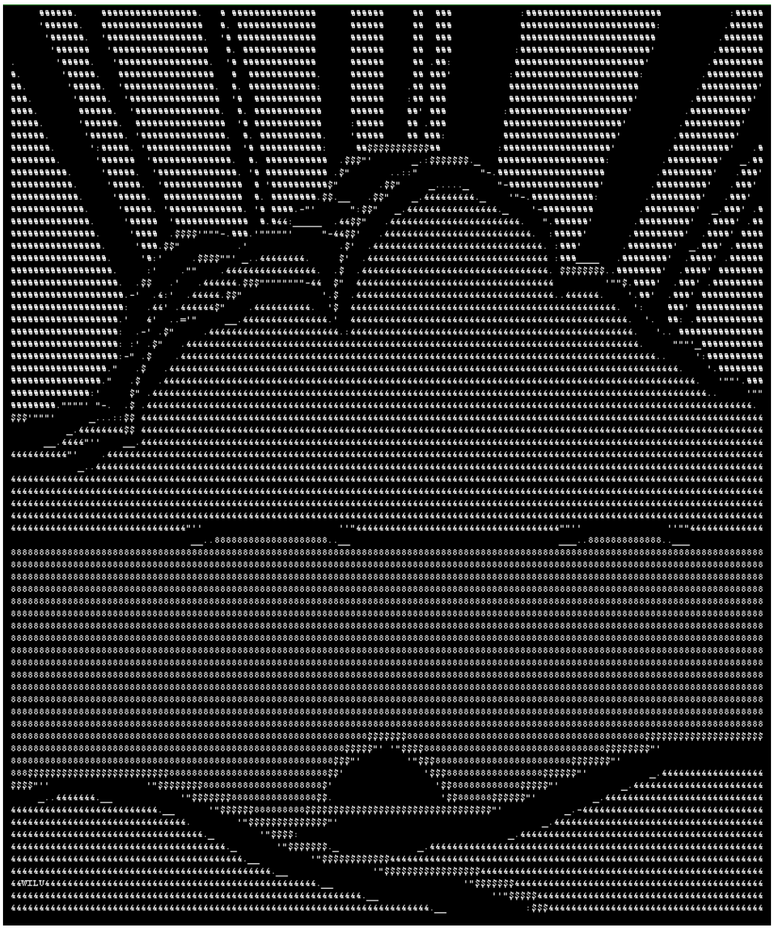
5.2. WYPEŁNIANE ASCII ARTY.



il.75. ASCII Art przedstawiający tusz wraz z piórem.



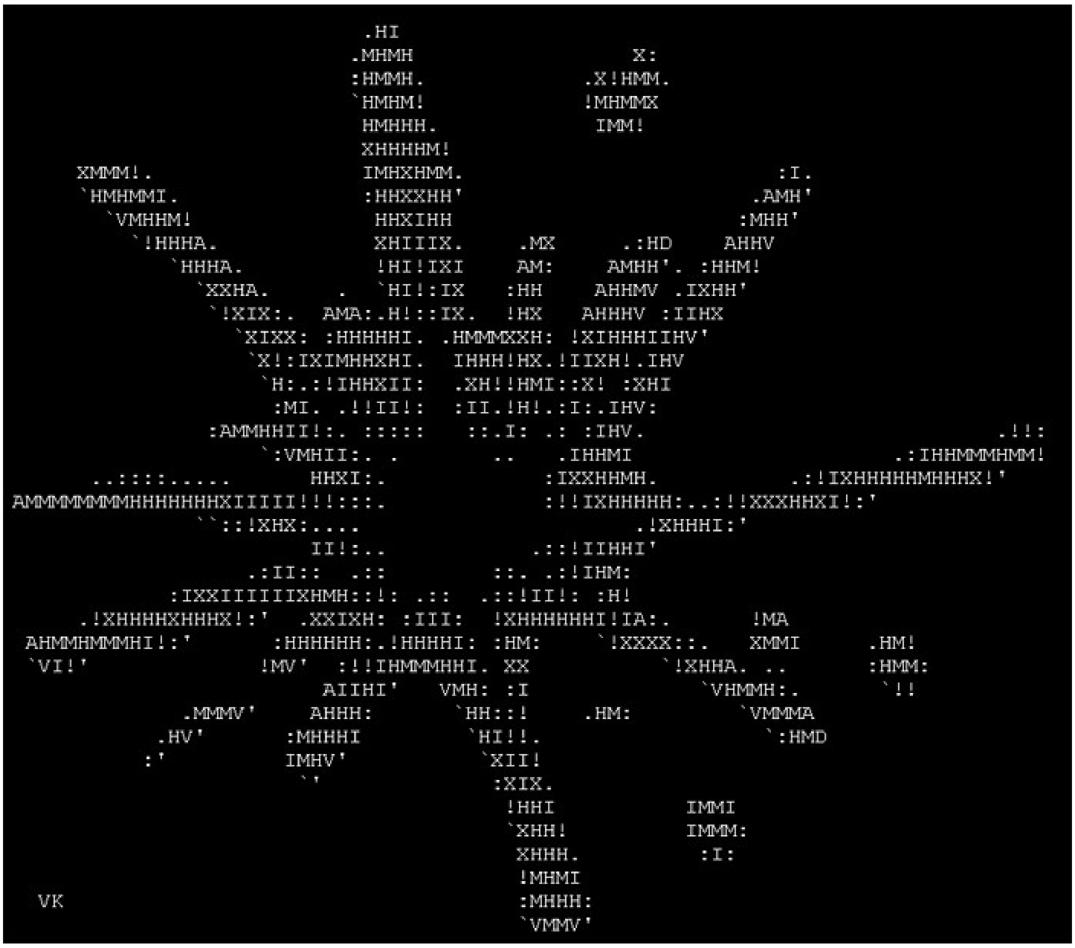
il.76. Beavis i Butt-head – postaci z kreskówki.



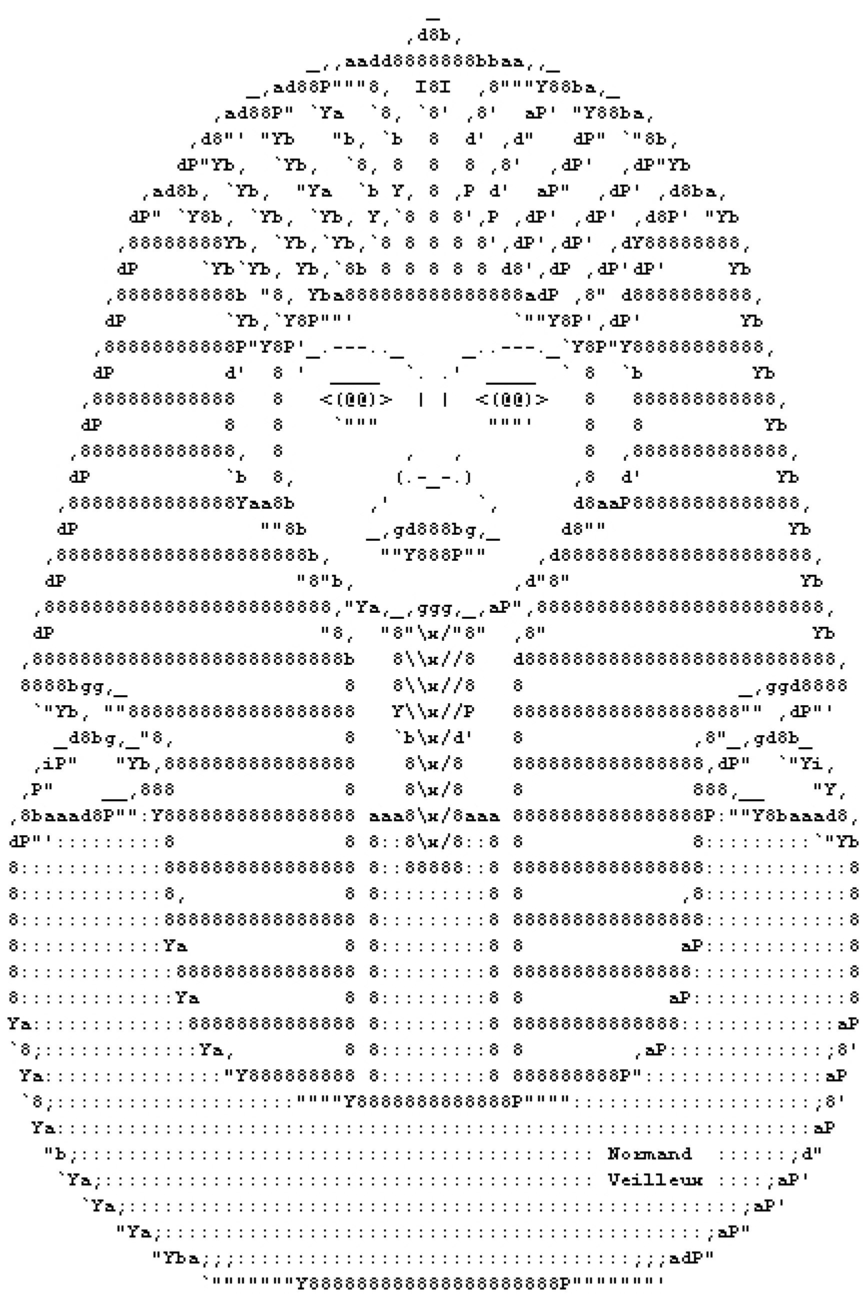
il.77. ASCII Art przedstawiający Landscape - Roya Lichtensteina.

```
              $$ $$$$$ $$
              $$ $$$$$ $$
             .$$ $$$$$ $$.
             :$$ $$$$$ $$:
             $$$ $$$$$ $$$
             $$$ $$$$$ $$$
            ,$$$ $$$$$ $$$.
           ,$$$$ $$$$$ $$$$.
          ,$$$$; $$$$$ :$$$$.
         ,$$$$$  $$$$$  $$$$$.
       ,$$$$$$'  $$$$$  `$$$$$$.
     ,$$$$$$$'   $$$$$   `$$$$$$$.
   ,s$$$$$$$'    $$$$$    `$$$$$$$s.
 $$$$$$$$$'      $$$$$      `$$$$$$$$$
 $$$$$Y'         $$$$$         `Y$$$$$  [no_sig]
```

il.78. Logo Atari.



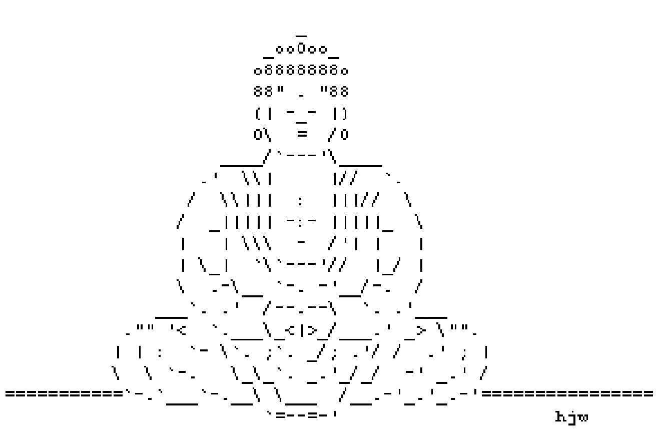
il.79. Kolejny ASCII Art wzorowany na obrazach Lichtensteina.



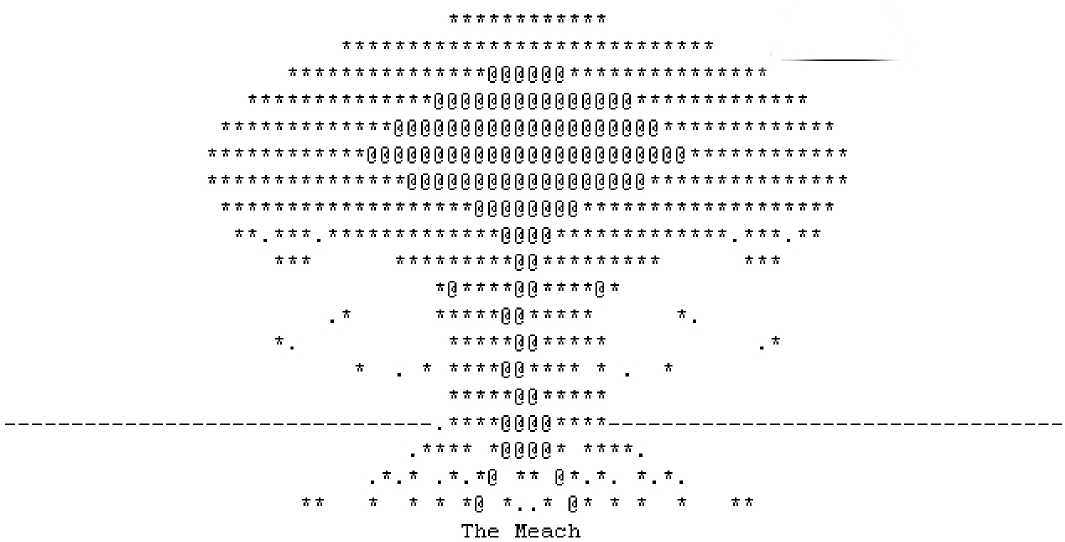
il.80. ASCII Art wzorowany na słynnej złotej masce pośmiertnej Tutenchamona.



il.81. Obrazek przedstawiający komputer starej generacji.



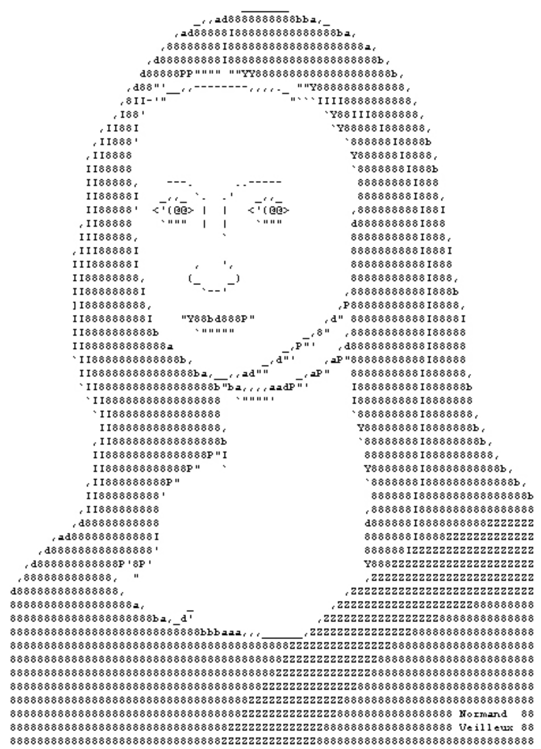
il.82. Budda.



il.83. Cieniowany ASCII Art – grzyb nuklearny.



il.84. ASCII Art przedstawiający tradycję urodzinową.



il.85. Mona Lisa w wersji ASCII Art 2D.

ASCII ART

Przedstawione tu ASCII Arty charakteryzują się powierzchniami wypełnionymi znakami. Powierzchnie te mogą wydawać się płaskie (jak na przykład Mona Lisa, il.85 lub il.75-78, 80-82 oraz il.84), jak i również – poprzez cieniowanie znakami – lekko trójwymiarowe, jednak mimo cieniowania nadal swą zaprojektowaną powierzchnią wyglądające na dwuwymiarowe (il.79 czy 83).

Wypełniane ASCII Arty, z powodów samego wypełnienia, z reguły są tworzone w stylu Newskool. Wypełnienia te bowiem są by były „pełne" tworzone za pomocą znaków, które równomiernie zagęszczają pole rysunku. Dlatego też nie mogą to być znaki jakimi operuje styl Oldskul.

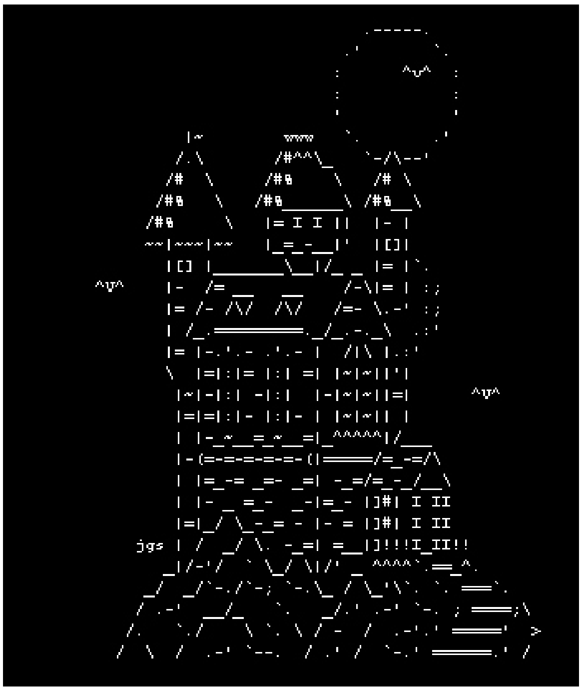
Jak widać na powyższych przykładach artyści ASCII sugerują się w tworzeniu swych prac również „pomnikami sztuki", takimi jak Mona Lisa – Leonarda da Vinci, złota maska pośmiertna Tutenchamona czy nawet obrazami pop-artysty Roya Lichtensteina. Mając na względzie prostotę i dwuwymiarowość, spowodowaną samą technologią tworzenia ASCII Artów – te interpretacje sztuki „wysokiej" wydają się być dość realistycznym ich odzwierciedleniem.

Oczywiście tak realistyczne efekty można uzyskać za pomocą programów „ułatwiających" rysowanie ASCII – na przykład programu Jave. Jednak gdy zostają one wykonane po prostu w Notatniku, na podstawie zdjęcia zamieszczonego obok okna programu – można sądzić iż jest to nie tyle co karkołomna a dość skomplikowana praca. Należy samemu wybrać skalowaną powierzchnię rysunku, skupić się na wszelkich istotach fotografii pierwotnej i spróbować urzeczywistnić w ASCII najbardziej rozpoznawalne cechy prac mistrzów. I to wszystko za pomocą prostych znaków z klawiatury.

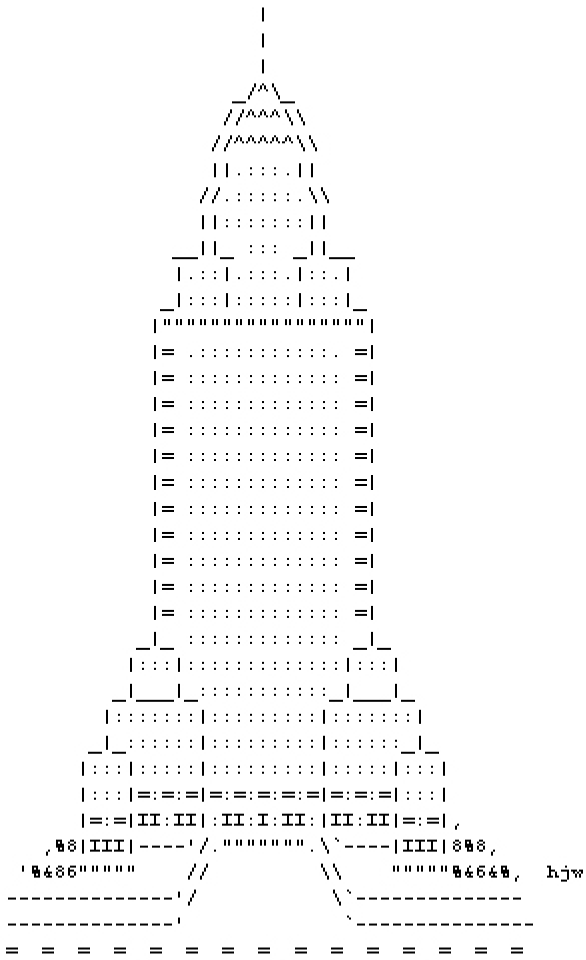
5.3. WYPEŁNIANE ASCII ARTY – TRÓJWYMIAROWE.



il.86. Trójwymiarowa czaszka ASCII.



il.87. Trójwymiarowe przedstawienie zamku na skale.



il.88. Pałac Kultury w Warszawie w technice ASCII.



il.89. Sypialnia w perspektywie linearnej.



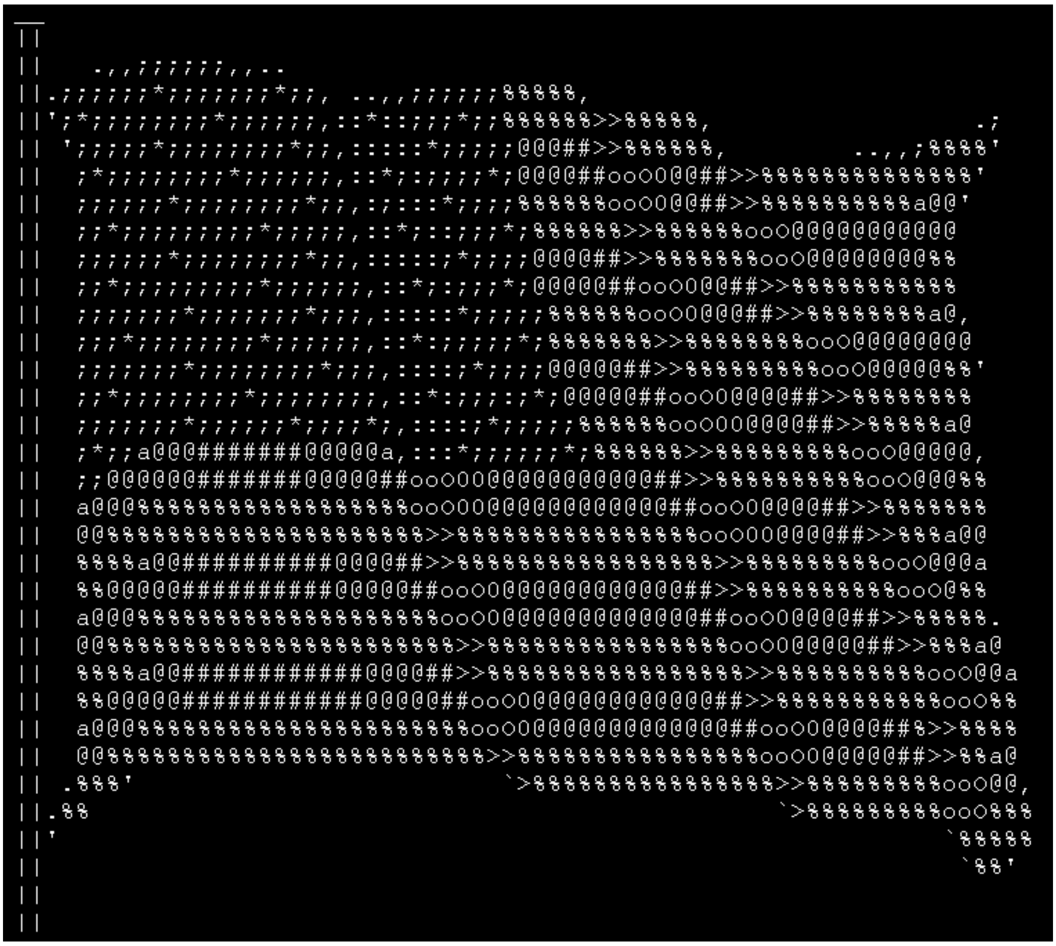
il.90. Portret wykonany w ASCII.



il.91. Wilk wyjący do księżyca, ASCII 3D.



il.92. Ryba wykonana w ASCII.

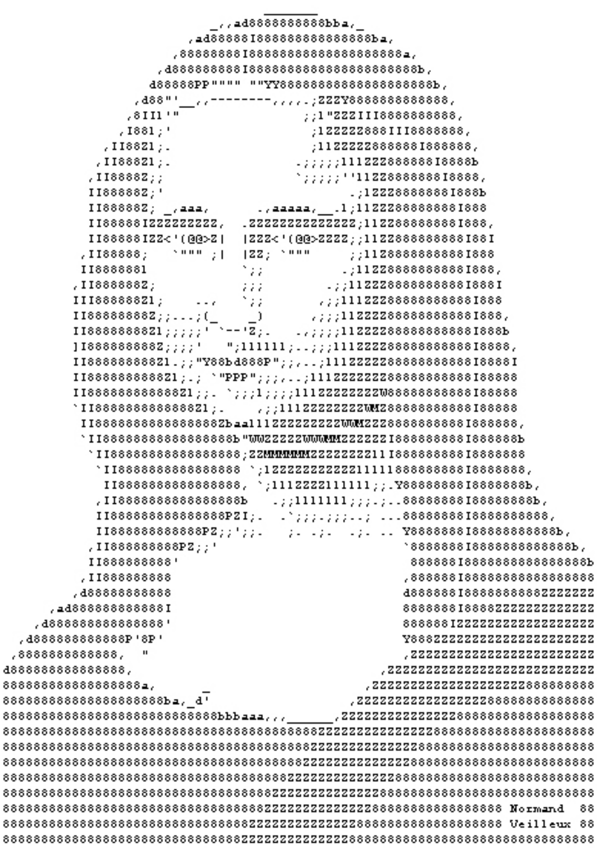


il.93. Trójwymiarowa flaga amerykańska.

ASCII ART



il.94. Portret.



il.95. Trójwymiarowa Mona Lisa.

Trójwymiarowe (3D) ASCII Arty są, zazwyczaj, rysowane techniką miksowania stylu Oldskool i Newskool.

Mogą one być tworzone za pomocą efektu „stempla" - jak na przykład czaszka (il.86). W tym przypadku skupiono się na wstępnym określeniu najmocniejszych cieni na fotografii (lub też z wyobraźni) i skupieniu się na ich podkreśleniu. W efekcie otrzymujemy rysunek, który mimo zasadniczego braku cieniowania znakowego posiada ów cień, sam przez się. Czyli całą swą powierzchnią. Jest to jedna z metod przedstawienia ASCII Artu w trójwymiarze.

Cieniowania sugerujące trójwymiar mogą być minimalne (jak w przypadku zamku - il.87, lub Pałacu Kultury - il.88) czy też dość rozbudowane jak w przypadku prawie wszystkich pokazanych tu ASCII Artów (il.90 – 95).

Gdy artysta ASCII Art używa minimalnego cieniowania do tworzenia wzorów 3D, z reguły, wspomaga się użyciem perspektywy. Jak na przedstawionych tu ASCII Artach pokazujących: zamek (il.87), Pałac Kultury (il.88) czy sypialnię (il.89). Użycie perspektywy, z powodu samej technologii w której rysowany jest ASCII Art, może się powieść lub i nie. Dobrze dobrana perspektywa i cieniowanie tworzą zaskakujące efekty, przy tak prostych środkach wytwórczych (Pałac Kultury, il.88); niestety mogą tworzyć również dość groteskowe wykonania jak na przykład wspominany już zamek na skale czy sypialnia ukazana w perspektywie linearnej (il.87 i 89).

Skomplikowane cieniowania są stosowane w przypadku chęci uzyskania jak najbardziej oddanej formy swemu realistycznemu pierwowzorowi. Używa się jej najczęściej w przypadku portretów czy też swoistych ilustracji.

Portrety (il.90, 94 i 95) dzięki natężonemu i zagęszczonemu, oraz zróżnicowanemu cieniowaniu znakami uzyskują doskonałą głębię, wręcz fotograficzne szczegóły zidywidualizowanego przedstawienia na zdjęciu. Możliwe jest w tym przypadku, oczywiście,

przedstawienie całej gamy mimiki twarzy, a nawet zmarszczek!
Porównując w tym momencie Mona Lisę z dwuwymiarowego ASCII Artu (il.85) z Mona Lisą 3D (il.95) można dojść do jednego tylko wniosku – im bardziej skomplikowany ASCII Art bym wierniejsze oddanie rzeczywistości.
Cieniowanie ASCII Artów służy nie tylko przedstawieniu sporej ilości szczegółów, ale również przedstawieniu dynamiki rysunku. Na przykładzie pokazanej tu flagi amerykańskiej (il.93) można zobaczyć iż minimalnie wplecione cieniowania, w odpowiednich miejscach oraz idealnie skonstruowane pole rysunku może wprowadzić je w zasadniczy ruch. Flaga ta, bowiem, wygląda jakby falowała na wietrze.
Prawdopodobnie przy okazji takich właśnie – dynamicznych – ASCII Artów, ASCII artyści doszli do wniosku że mogliby ożywić swe rysunki. Dlatego też w późniejszym czasie powstała sztuka ANSI Art, która na początku tylko animowała ASCII Arty, ale o tym wspomnę w kolejnym rozdziale tej pracy.

Ważną kwestią przy tworzeniu trójwymiarowych ASCII Artów jest wybranie odpowiedniego tła. Niektóre rysunki bowiem dobrze i co najważniejsze – czytelnie – wyglądają jedynie na ciemnych tłach. Inne mogą zostać przedstawione zarówno na jasnych jak i ciemnych powierzchniach. Oczywiście wszystkiemu „winne" cieniowanie prac. Ten sam problem, de facto, występuje również w przypadku technik graficznych takich jak sitodruk (gdy cieniowane, czyli zrastrowane, twarze lepiej wychodzą w negatywie niż pozytywie). Artyści rysując portret w ASCII i zarazem w 3D sami wybierają kolor tła. I tak obrazki te powinny być już zawsze przedstawiane. Ponieważ gdyby na ten przykład portret pana z ilustracji 90, przedstawić w pozytywie byłby doprawdy nieczytelny. Natomiast szczegóły – powieki, mimika – ilustracji 94 i 95 – byłaby prawie niewidoczna gdybyśmy postanowili pokazać je w negatywie.

5.4. ASCII KOMIKS.

Za pomocą ASCII Artu można tworzyć obrazy. Jego właściwości techniczne pozwalają również na tworzenie ilustracji wspartych tekstem.

Dość częstą sytuacją jest, iż jakaś postać z ilustracji danego artysty staje się wręcz ikoną, którą autor próbuje ożywić. Na tej zasadzie powstaje mnóstwo komiksów.

W przypadku ASCII Artu komiks był jakby naturalnym rozwojem tej dziedziny sztuki. Chciano po prostu wykorzystać wszystkie możliwości.

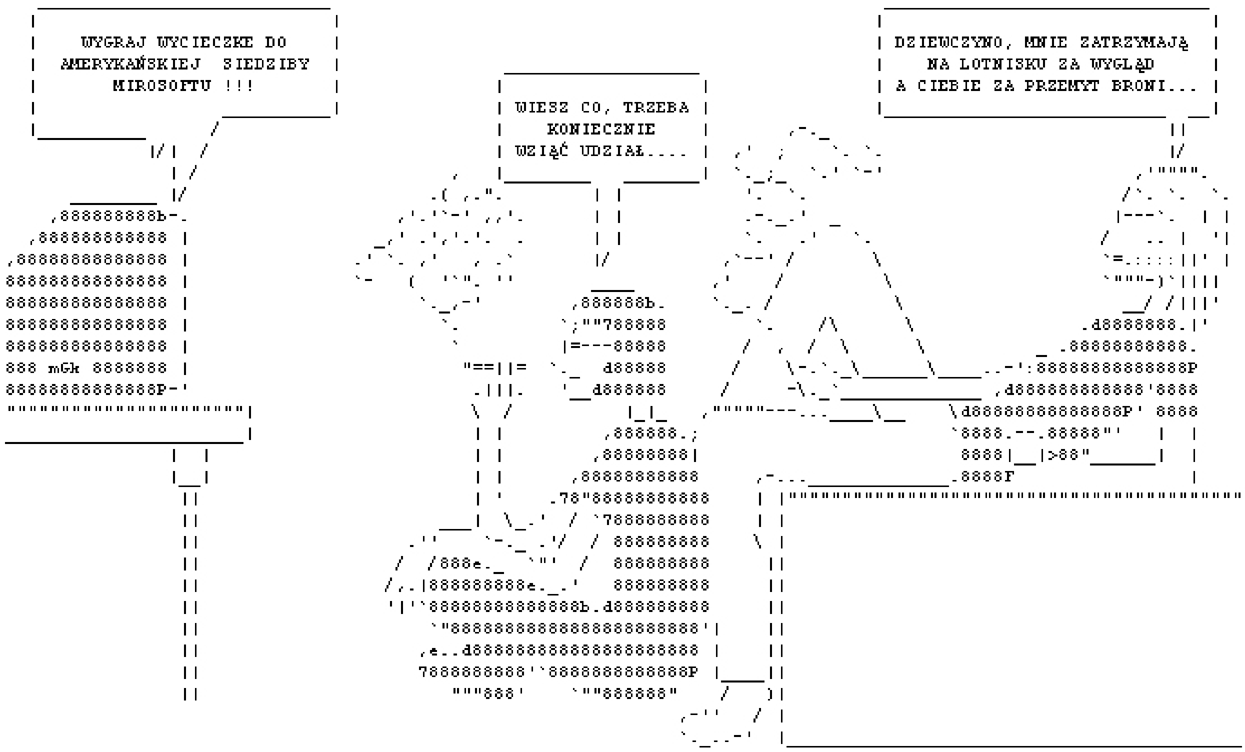
W internecie można odnaleźć wiele komiksowych historyjek czy dowcipów. Czasami są to pojedyncze sztuki, częściej serie. Jednak prawdziwy komiks ASCII, jako taki, powstał dopiero dzięki Joaquimowi Gândara.

```
    Jeden dla ochrony,
       drugi do towarzystwa.
          Nigdy nie pamietam,
             ktory do czego...            .....
                  @@@                     oo ::
  88888          @@@@@                   c   ':
  88 oo          oo @@                    -___/_
  88 .U          Uo .@                    /   | \
  __][__         __=___                  |    | |
 |.    .|        |.    .\                |    | |
 ||( ) )|        ||()()|\\               |    | |
 |____/\|        ||    | \\              |    | |
  |====||        ||____|  \\             =[]==|-|
 /      \        |/    \   \|            |  | \_/
 |      |       /       \    '.          |  |  |
 |______|      /_________\     '.  --__. |  |  |
   ||||           ||||    |     '.U'__|  |  |  |
   ||||           ||||    |-------==     |  |  |
   ||||           ||||    | )____  |     |  |  |
   /_/_           _\_\    |||'   |||    _|__|__|
PN L\_\_         _/_/J    |||    |||   (__(____|
```

il.96. Przykładowa historyjka ASCII.



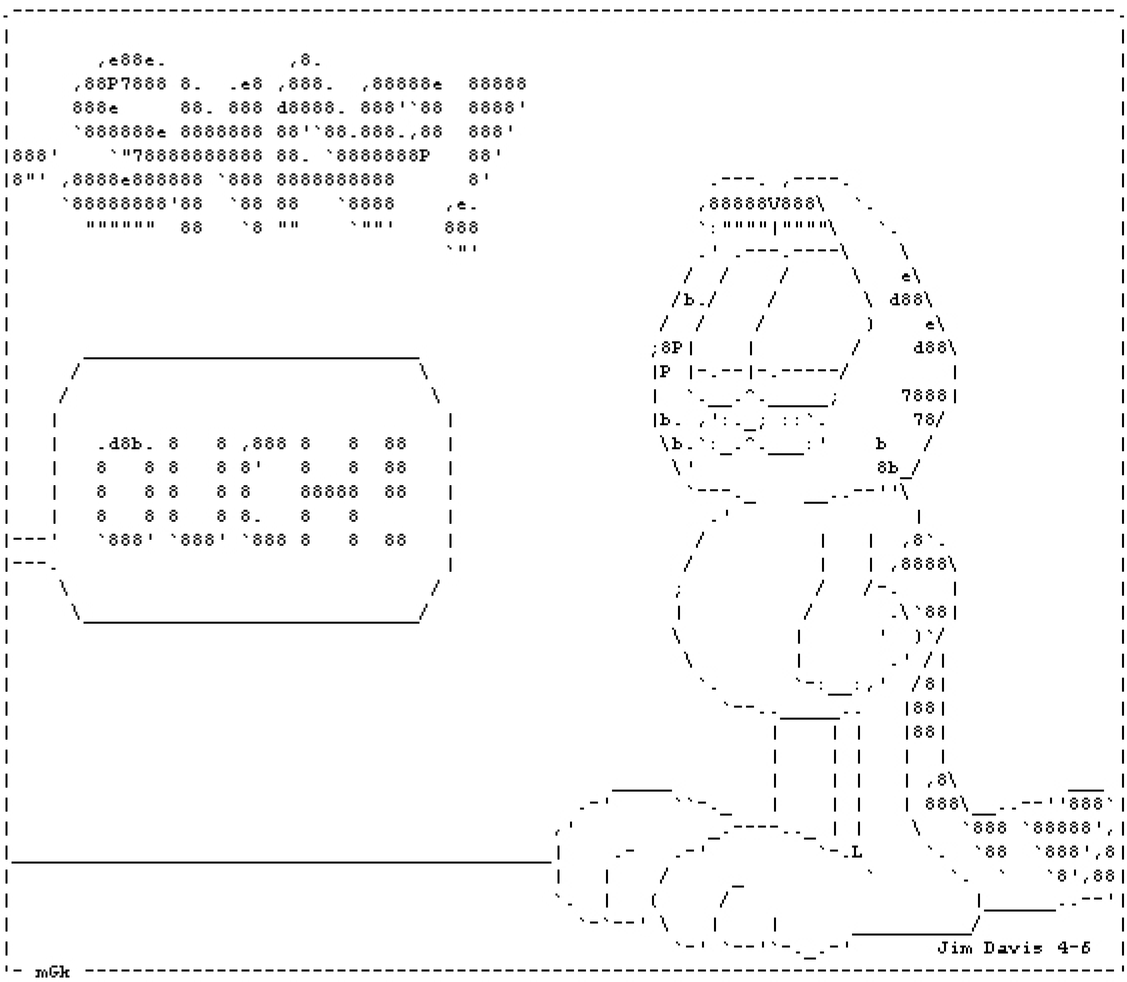
il.97. Historyjka ASCII.

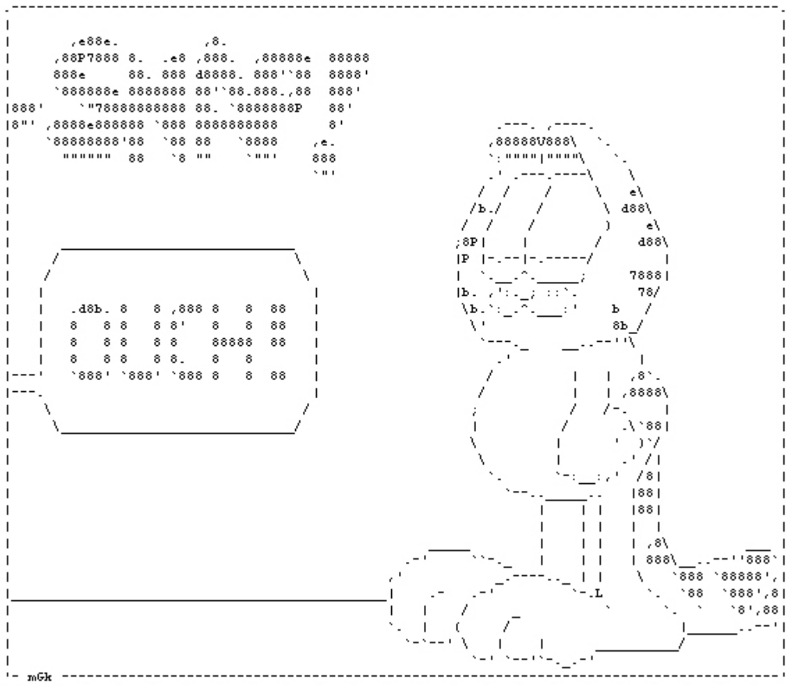


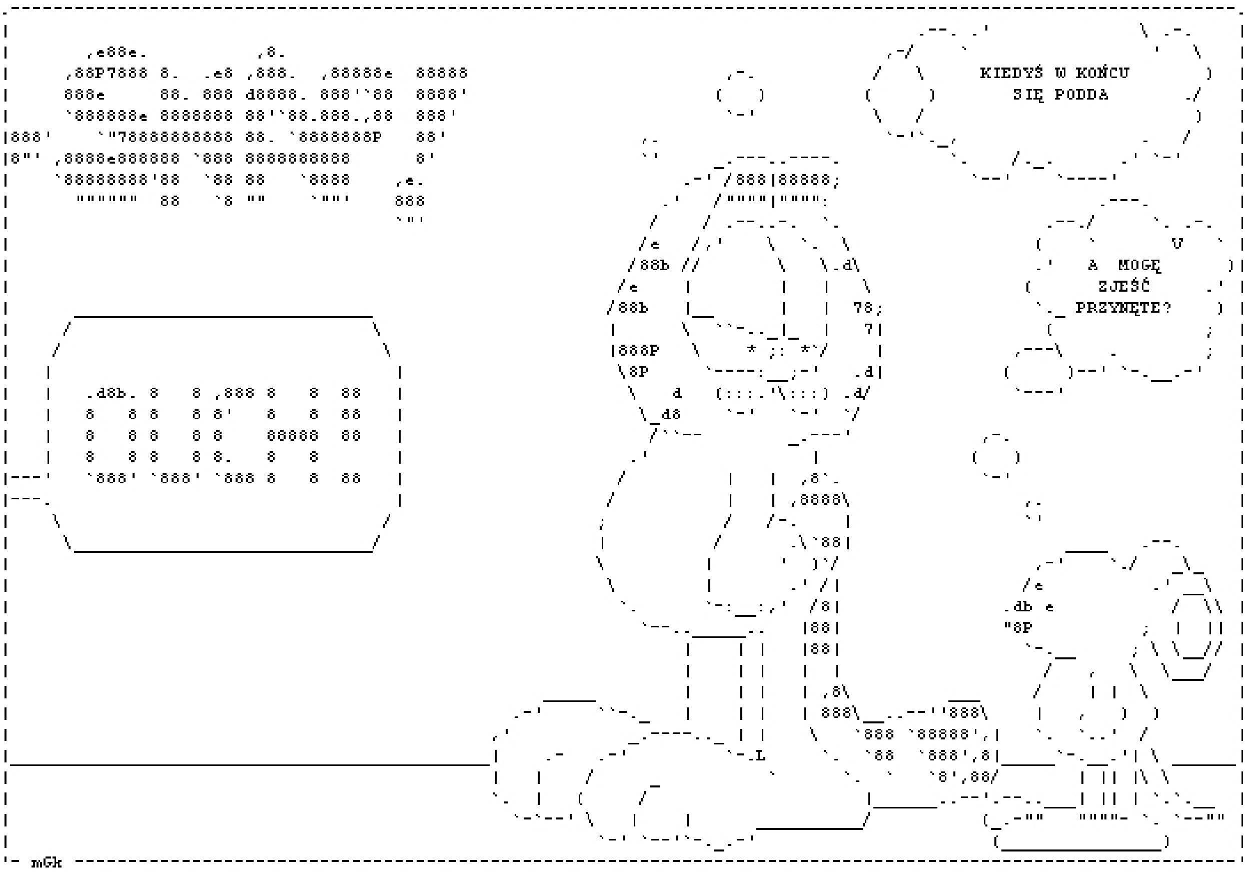
il.98. Historyjka ASCII - bardziej realistyczny rysunek.

ASCII ART

Historyjki ASCII często zawierają tak zwane „dymki komiksowe”. Jednak nie jest to konieczne. Tekst, który wypowiada postać, z reguły znajduje się linijkę, pustego tekstu, nad nią.
Scenki takie najczęściej dotyczą zabawnych niuansów komputerowych, zdarzają się również historie „z życia wzięte” czy też wzorowane na prawdziwych kreskówkach (il.99).
Ponieważ wiele takich scenek polega na znaczeniu gry słów, lub żartów sytuacyjnych - postaci i przedmioty znajdujące się w kadrze komiksowym są dość uproszczone. Wyolbrzymia się jedynie artefakty które muszą być podkreślone by anegdota została poprawnie odczytana.

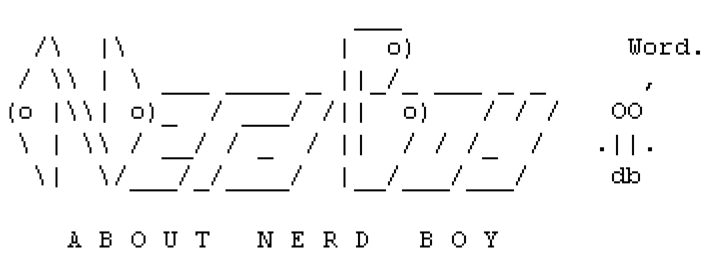






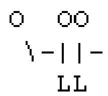
il.99. Seria z Garfieldem. Złożona z 3 komiksowych kadrów.

6 sierpnia 2001 roku, Joaquim Gândara stworzył internetowy komiks, o Nerd Boy'u. Do 17 lipca 2007 roku (gdy zaprzestał go pisać) stworzył on około sześciuset historyjek z tytułowym Nerd Boyem – głównym bohaterem. Komiks ten w oryginale był pisany po angielsku. Przetłumaczono go na język polski i francuski[83].



il.100. Tytuł komiksu Nerd Boy (po prawej główna postać).

Nerd Boy – Nerd tłumaczone z angielskiego – oznacza 'maniaka komputerów' czy też 'kompu-maniaka'[84]. Boy oznacza oczywiście 'chłopca', 'chłopaka'.
Zatem „Nerd Boy” jest to komiks opisujący krótkie, często zabawne, historyjki z życia typowego komputero-maniaka.



il.101. Pierwsza wersja Nerd Boya.

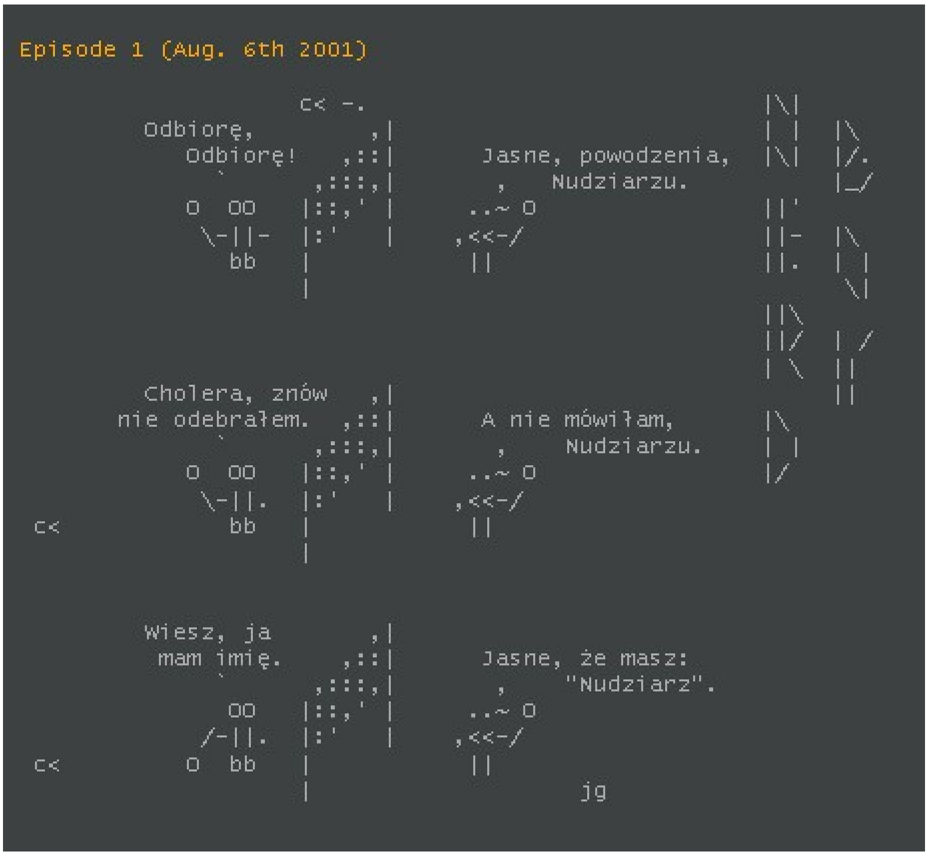
Joaquim nudząc się zapragnął narysować ludzi grających w badmingtona. Początkowo Gândara rysował NerdBoy'a – nogi – za pomocą kapitalików litery „L”. Jednak po jakimś czasie zrezygnował z tej opcji z prostej przyczyny - „L” nie posiada lustrzanego odbicia w całej tablicy znaków ASCII. Postanowił zastąpić je małymi literami „b” i „d”, dzięki którym główny bohater zyskał na dynamice. NerdBoy mógł od tego czasu obracać się w lewo, w prawo

83 http://en.wikipedia.org/wiki/ASCII_art#The_Adventures_of_Nerd_Boy/.
84 http://dict.pl/.

lub po prostu stać prosto.

Po zrobieniu kilku epizodów, autor NerdBoy'a, mając na uwadze swój „umysł wypełniony nieskończoną ilością żartów”, postanowił rozpocząć rysowanie tak zwanego „daily” (*codziennego*) komiksu – czyli raz dziennie tworząc jeden epizod. Działo się tak aż do 2007 roku, z wyłączeniem kilku dłuższych przerw.

Joaquim, w związku z tym, iż wcześniej nie miał doświadczenia z ASCII Artem ani rysowaniem zwykłych komiksów, dla ułatwienia tworzył je w programie Jave.[85]



il.102. Polskie tłumaczenie 1 odcinka NerdBoy'a.

85 http://www.nerd-boy.net/about.php/.

```
 Hi.
  `
  OO
 .||.
  db
```

Nerd boy has glasses, boots and an undying love for technological stuff.

```
 Quit gawking.
   `
  ~..
  ,>>.
   ||
```

Mandy has a pigtail, womanly curves (curves?) and an inherent cruelty.

```
 *Konnichi wa!*
   *meep*
      ,
   ==~
  .[[.
   ||
```

The Robot is like Mandy, only nicer, and has a tendency to speak Japanese.

```
    W422UP DOOD.
      /
   ,,,
    --
   .\\.
   _( \_
```

W4R3Z D00D is L33T. 'Nuff said.

```
      *sniff*

    ___
   ()..)
   .||.
    ||
```

HammerHead has a hammer for a head.

```
    __
   #..#
   .)(.
    ||
```

Linda is smart *and* looks like Chun Li.

```
   ,,,
   '..
   .||.
    ||
```

Fan Boy is the biggest fan of everything.

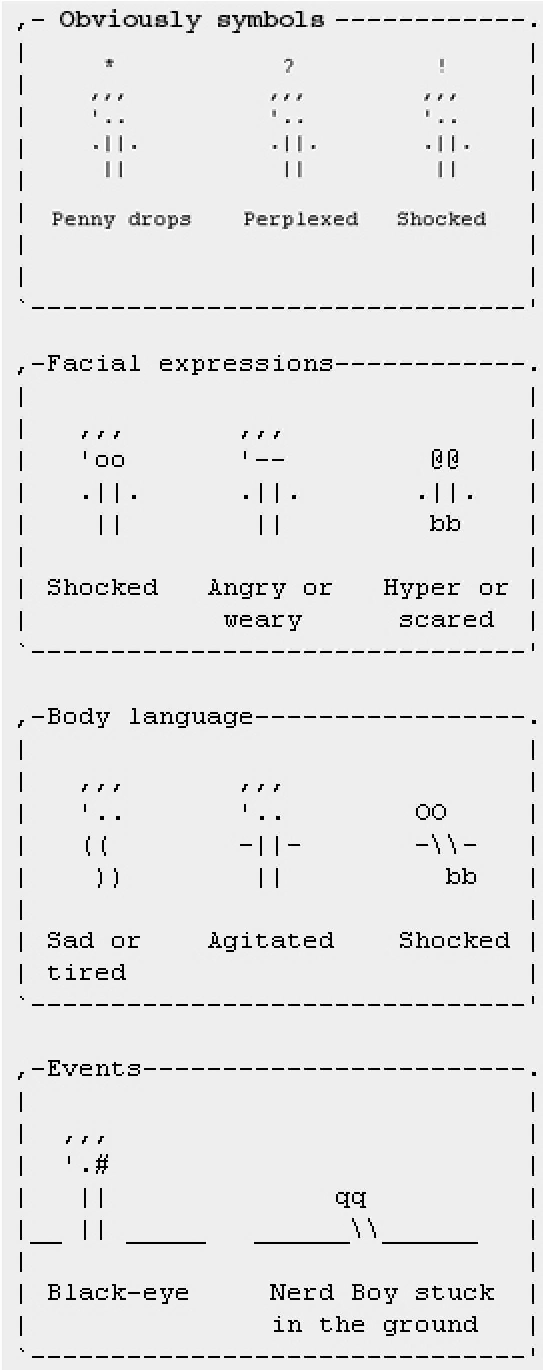
il.103. Wykaz postaci biorących udział w komiksie NerdBoy.

W komiksie obok głównego bohatera – Nerd Boy'a, najczęściej pojawia się Mandy. Ma ona warkocz i naturalnie kręcone włosy, oraz posługuje się swoją „wrodzoną złośliwością” - co de facto można zauważyć czytając ów komiks.
Kolejną postacią jest Robot – to elektroniczna wersja Mandy, kupiona przez Nerd Boy'a w IKEI i trochę przez niego „podkręcona”, dlatego też jest od niej uprzejmiejsza, posiada również tendencję do mówienia po japońsku.
W4R3Z D00D (koleś o imieniu Warez) to osobnik płci męskiej, operujący jedynie wypaczonym slangiem internetowym, skracając wszelkie możliwe słowa za pomocą liter oraz cyfr (na przykładzie ilustracji 107, wypowiadane przez niego: „W422UP DOOD” oznacza „WAZZUP DOOD” - czyli „Co słychać koleś?”).
Hammer Head to de facto dziwna postać, charakteryzująca się dość depresyjną osobowością, pewnie dlatego jego głową jest obuch młotka, przypominającego kształtem ten sędziowski.
Linda to bohaterka, której nienawidzi Mandy. Jest ona inteligentna i wyglądająca jak „Chun Li”.
Fan Boy to karykatura fana – jest on największym na świecie fanem wszystkiego.
Sam Nerd Boy jak na komputero-maniaka przystało nosi okulary, i pała niekończoną miłością do wszelkich technologicznych nowinek. W wolnych chwilach zamienia się w Super Nerd Boy'a zabijającego komputerowe wirusy i robaki (tak zwane bugi), w naukowca, czasami również podróżuje w czasie.

Komiks ten jest okraszony świetnym absurdalnym informatycznym dowcipem. Jego prosty lecz wyrazisty rysunek jeszcze to wzmaga.
Mimo tej wydawałoby się banalności przedstawienia postaci są one nader dynamiczne, zarówno całą swą osobą jak i mimiką twarzy. Sam autor, na swej stronie internetowej poświęconej Nerd Boy'u,[86]

86 http://www.nerd-boy.net/rants.php?file=5 , dz.cyt.

postanowił streścić zasady tego „języka ciała” ASCII bohaterów. Gdyż, teoretycznie, dla niezaznajomionych ze stylistyką ASCII laików odczytanie intencji autora mogłoby być wszakże dość trudne.



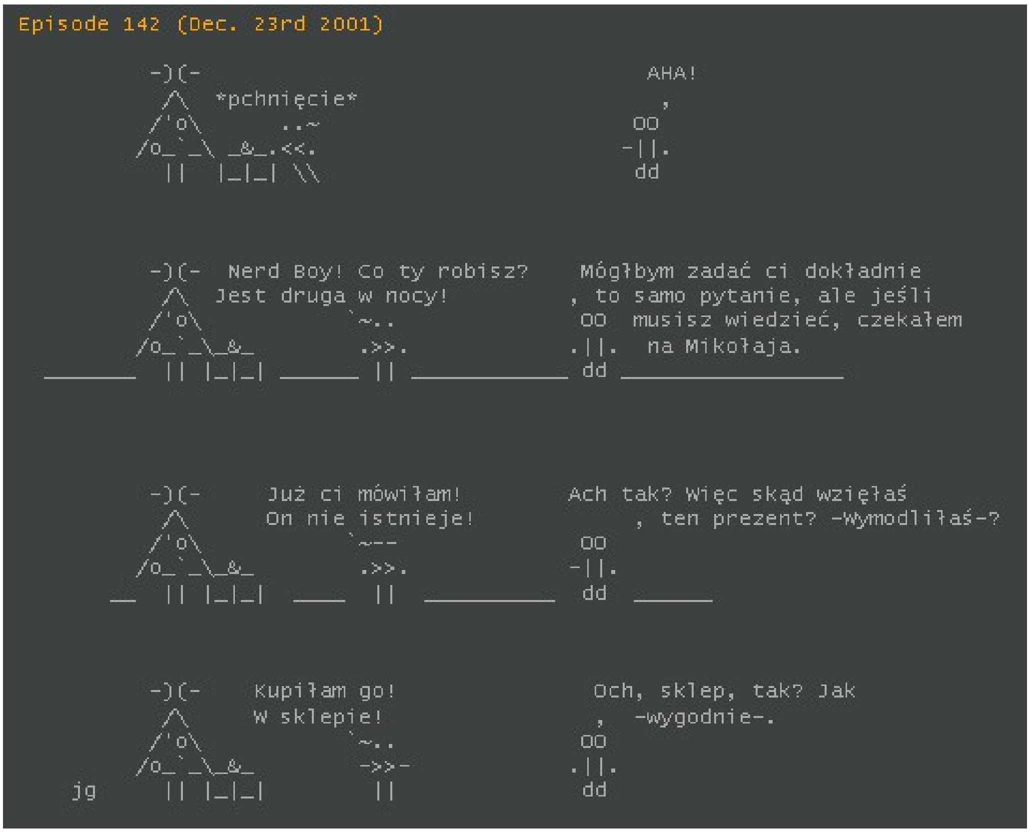
il.104. „Język ciała postaci” według Gândary.

Pierwsza tabelka od góry (il.104), zawiera „oczywiste symbole" - prezentuje je tu Fan Boy. Od lewej, są to: gwiazdka nad głową - „krople uśmiechu", znak zapytania – zakłopotany, wykrzyknik – zszokowany.

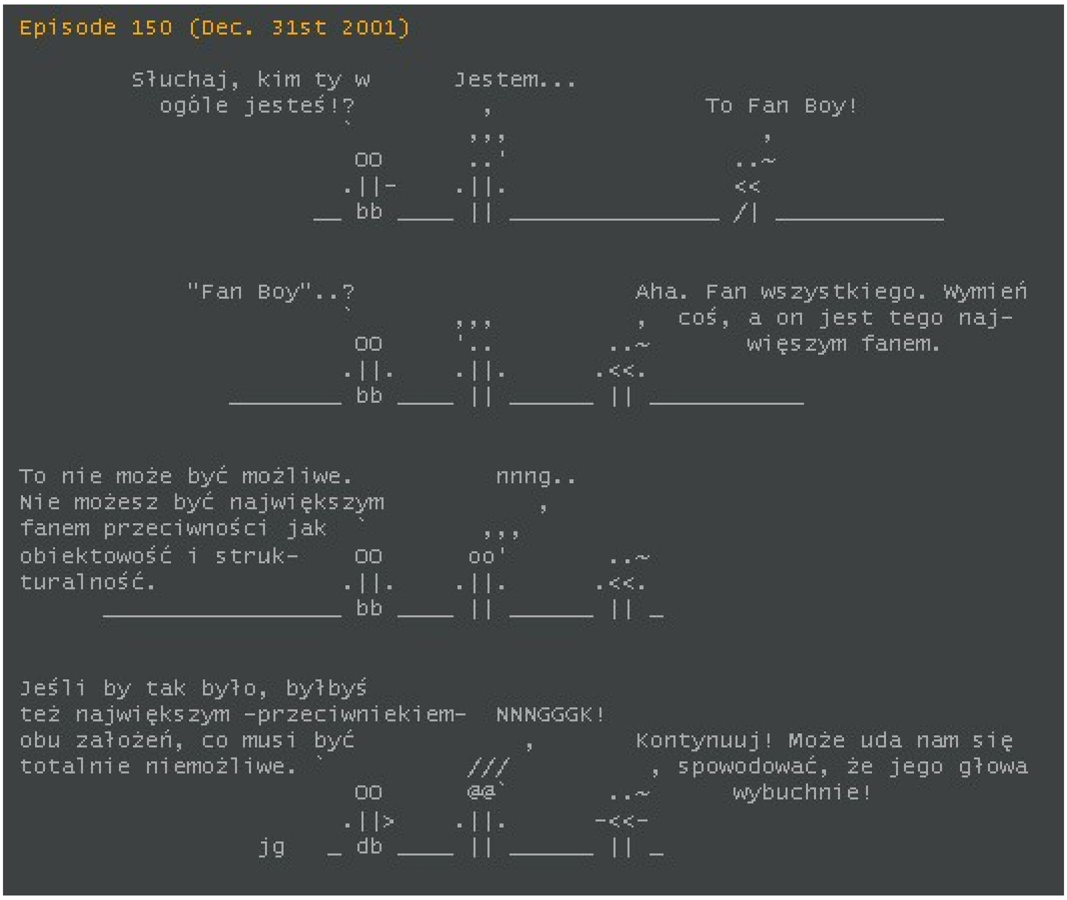
Kolejna tabelka przedstawia ekspresję mimiczną. Szeroko otwarte oczy: zszokowanie, przymrużone oczy: złość lub znużenie, oczy w kształcie znaku „at" czyli @ oznaczają „super radość" lub przerażenie.

Język ciała (trzecia tabelka od góry) ukazuje trzy postaci. Od lewej: postać smutna czy też zmęczona, postać poruszona (w sensie emocjonalnym), oraz postać zszokowana.

Ostatni panel zawiera tak zwane „zdarzenia". Po lewej jak nie trudno się domyślić stoi Fan Boy z podbitym okiem, natomiast po prawej Nerd Boy który pewnie w efekcie nieudanego eksperymentu po raz kolejny utkwił do połowy wbity w ziemię.

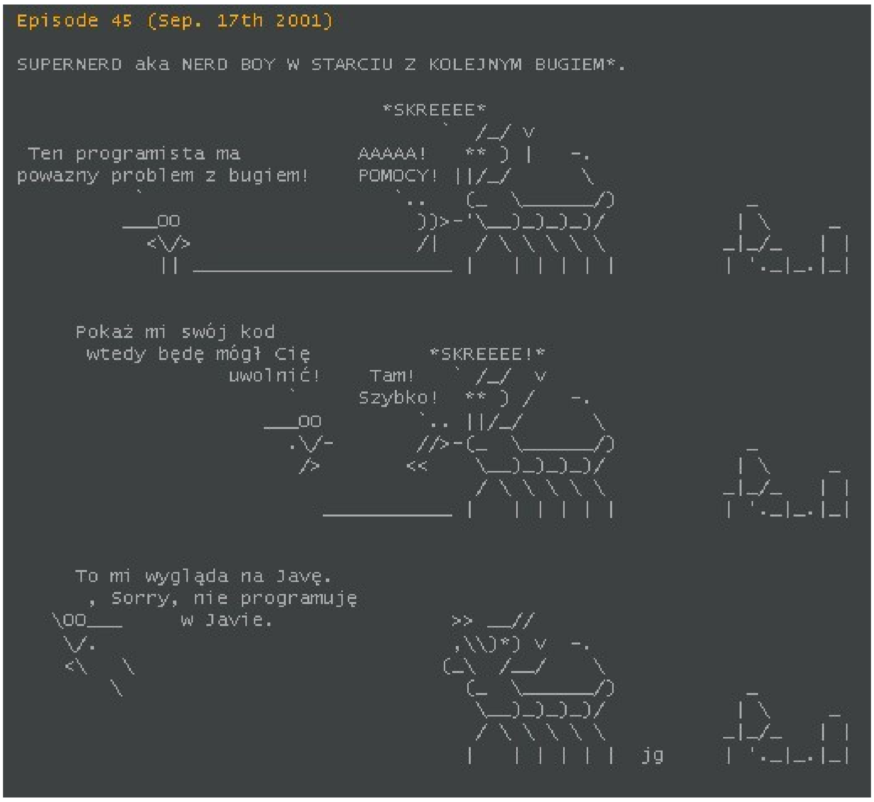


il.105. Gwiazdkowy epizod 142.

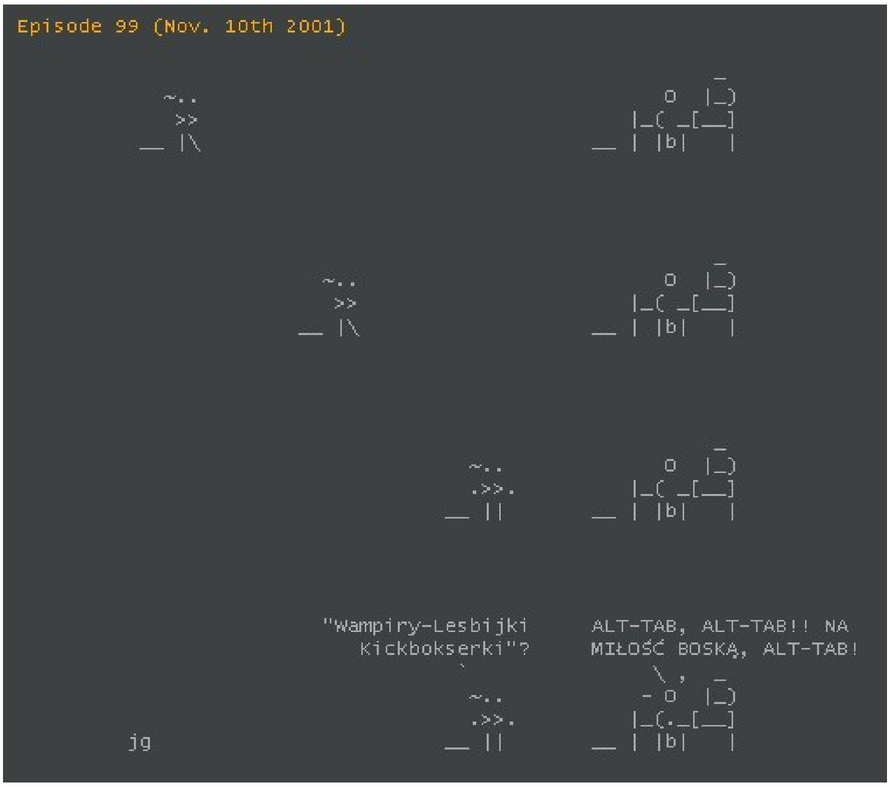


il.106. Epizod 150, w którym po raz pierwszy pojawia się Fan Boy.

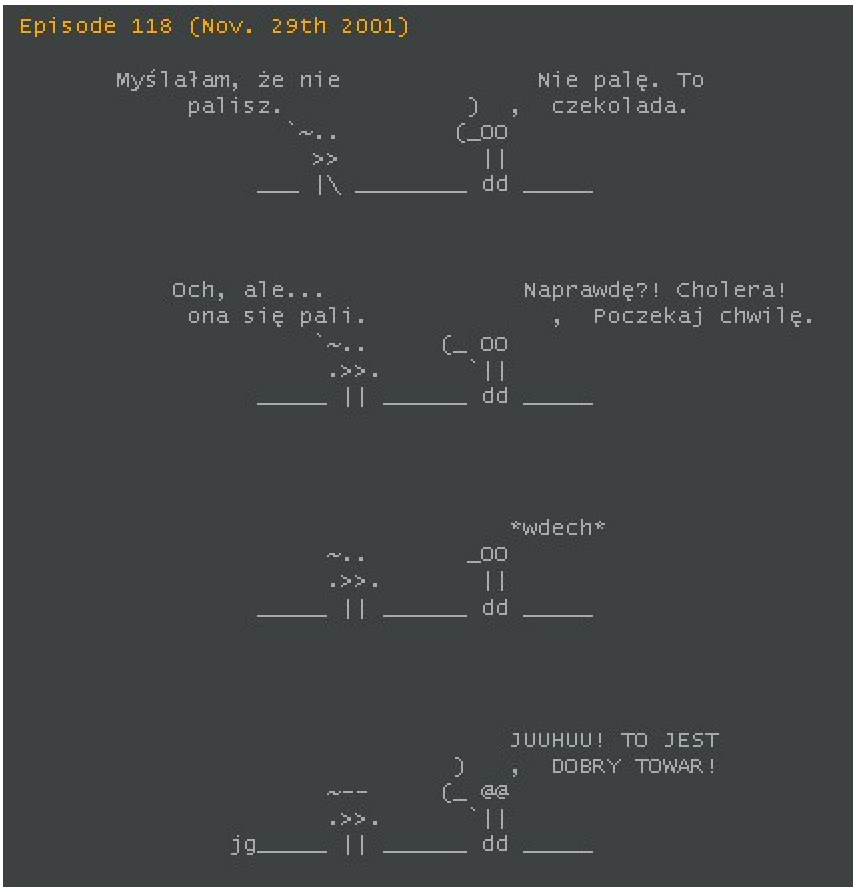
Kolekcję większości epizodów komiksu NerdBoy, przetłumaczonych na język polski można znaleźć na polskiej stronie grupy dyskusyjnej PL.REC.ASCII-ART. Naprawdę warto przeczytać wszystkie: http://www.ascii.art.pl/nb/1.html/.



il.107. Super Nerd vs. Straszliwy Bug.



il.108. Nerd Boy używający skrótu klawiszowego do szybkiego przechodzenia między oknami.



109. Jedna z absurdalnych anegdot zawarta w Nerd Boy'u.

o¤°`°¤o,¸¸¸,o¤° 6. **ANSI ART** °¤o,¸¸¸,o¤°`°¤o

RÓŻNICA MIĘDZY ASCII ARTEM A ANSI ARTEM.

ANSI Arty są to obrazki, animacje czy też filmy stworzone za pomocą programów do konwersji grafiki na znaki (programem takim jest na przykład gif2asc). Animacje i filmy ASCII – różnią się tym od czystej grafiki ASCII iż posiadają kody sterujące ANSI.[87]

„W programach w trybie tekstowym semigrafika ASCII-Art była ograniczona tylko do jednego koloru, stąd z czasem rozwinęła się również jej odmiana ANSI Art, umożliwiająca wybór innych kolorów dla znaków, atrybutów ich wyświetlania (jasności, migania), oraz umożliwiająca proste animacje na zasadzie ustalania kolejności pojawiania się znaków na ekranie monitora komputerowego, jednak nie jest to tak popularne jak zwykły ASCII Art."[88]



il.110. ANSI ART.

ANSI to również grafiki zawierające cieniowanie, które przedstawia się za pomocą znaków - symboli: ▀▄░▒▓█. Posiada on również do wyboru 16 kolorów – 8 tła oraz 8 do użycia na pierwszym planie. Na początku rozwoju ANSII mógł mieć wielkość tylko rozdzielczości jaką posiadał nasz monitor. Aktualnie może być on większy (bo i nasze monitory - np. dodatkowo dołączane skrzydła monitorów - mają więcej możliwości technicznych). W kwestiach swej genezy – ANSII

87 http://www.ascii.art.pl/faq.html , dz.cyt.
88 http://pl.wikipedia.org/wiki/ASCII-Art , dz.cyt.

stworzyli użytkownicy BBS[89] i MS-DOS.[90]

Popularność ANSI wzrosła po opublikowaniu przez Ian'a E. Davis'a, w roku 1986, rozbudowanego pakietu do tworzenia tych grafik – nazywał się on TheDraw. Nie tylko ułatwiał on tworzenie ANSII, posiadał wiele wbudowanych czcionek, większe składały się z bloków czy modułów, dzięki niemu w animacjach można było uzyskać płynne przejścia (jak na przykład przenikanie się, tzw. „rozpuszczanie kadru" czy też przenikania poklatkowe). Ostatnie wznowienie tego programu nastąpiło w roku 1993 – TheDraw 4.63.[91]



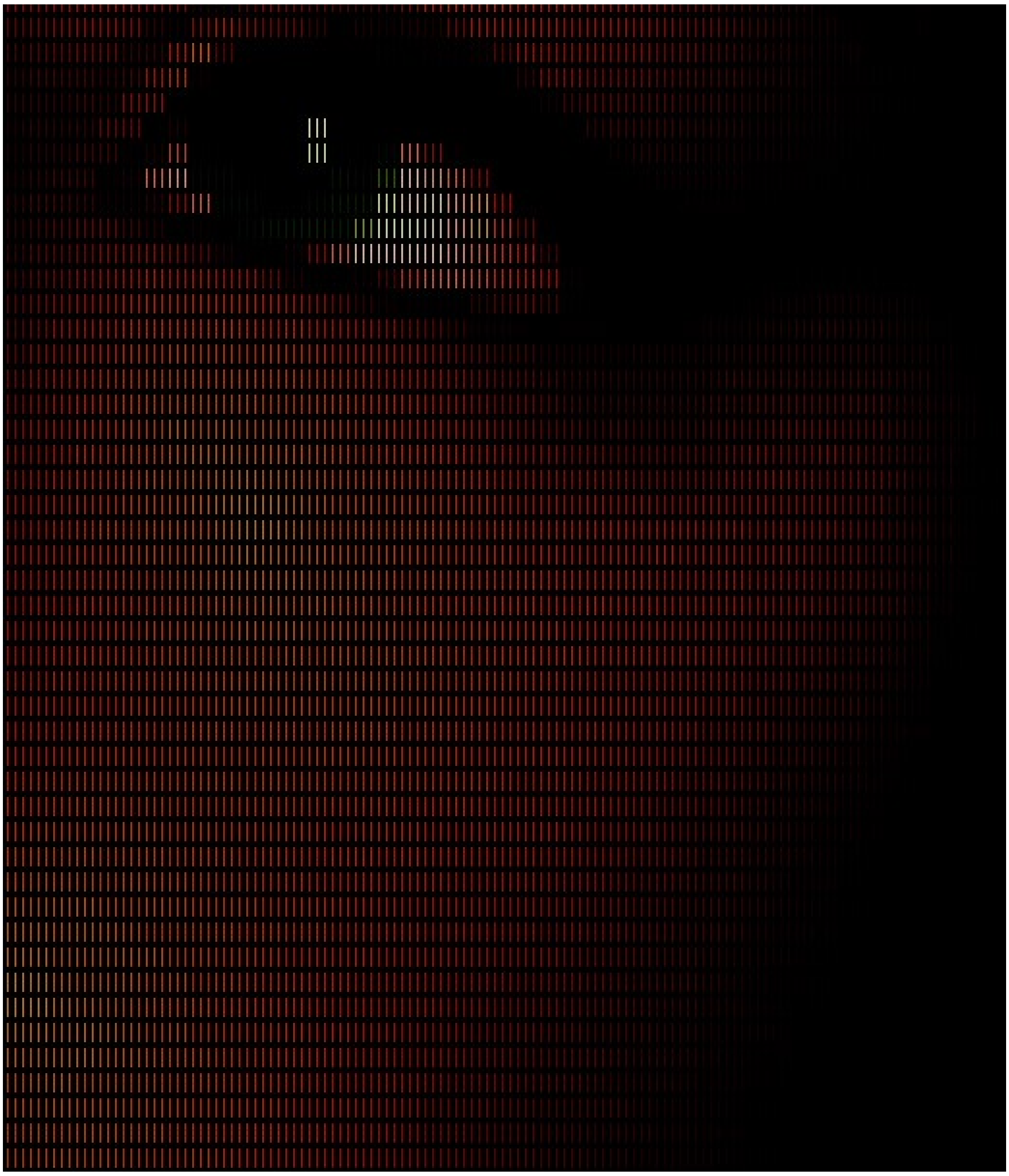
il.111. Przykład ANSII Art z cieniowaniem blokowym.

89 **BBS** (ang. *Bulletin Board System*) „to serwis komputerowy, polegający na udostępnianiu na maszynie jego właściciela miejsca, gdzie można umieszczać i czytać ogłoszenia, obsługiwać własną skrzynkę pocztową, dokonywać transferu plików itp". Źródło: http://pl.wikipedia.org/wiki/Bulletin_Board_System/.

90 http://hem1.passagen.se/haakshem/asciians.html/.

91 http://en.wikipedia.org/wiki/Ansi_art/.

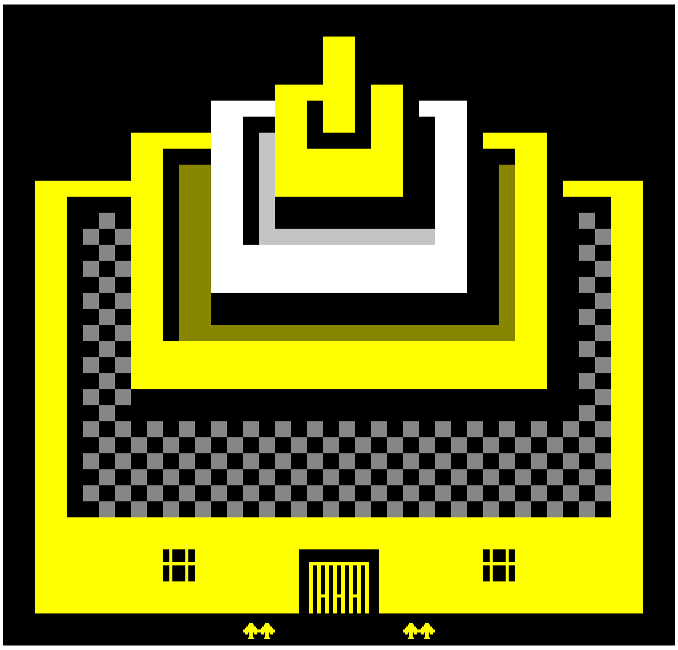
6.1. KOLOROWE ASCII I TYPOWE ANSI.



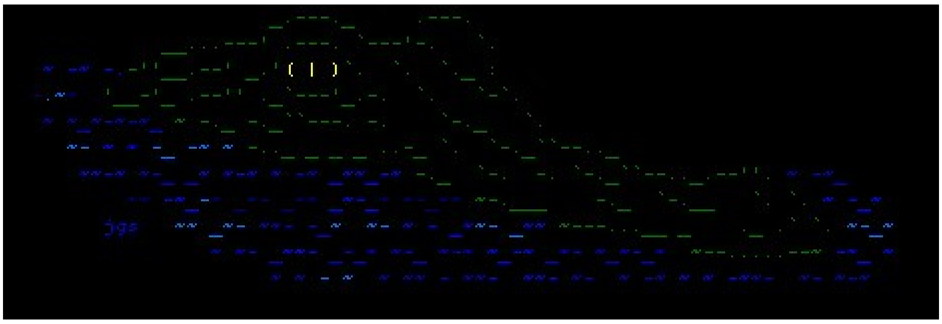
il.112. Fragment blokowego ANSII.



il.113. Logo wykonane w ANSII (za pomocą różnego koloru liter).



il.114. Ziggurat.



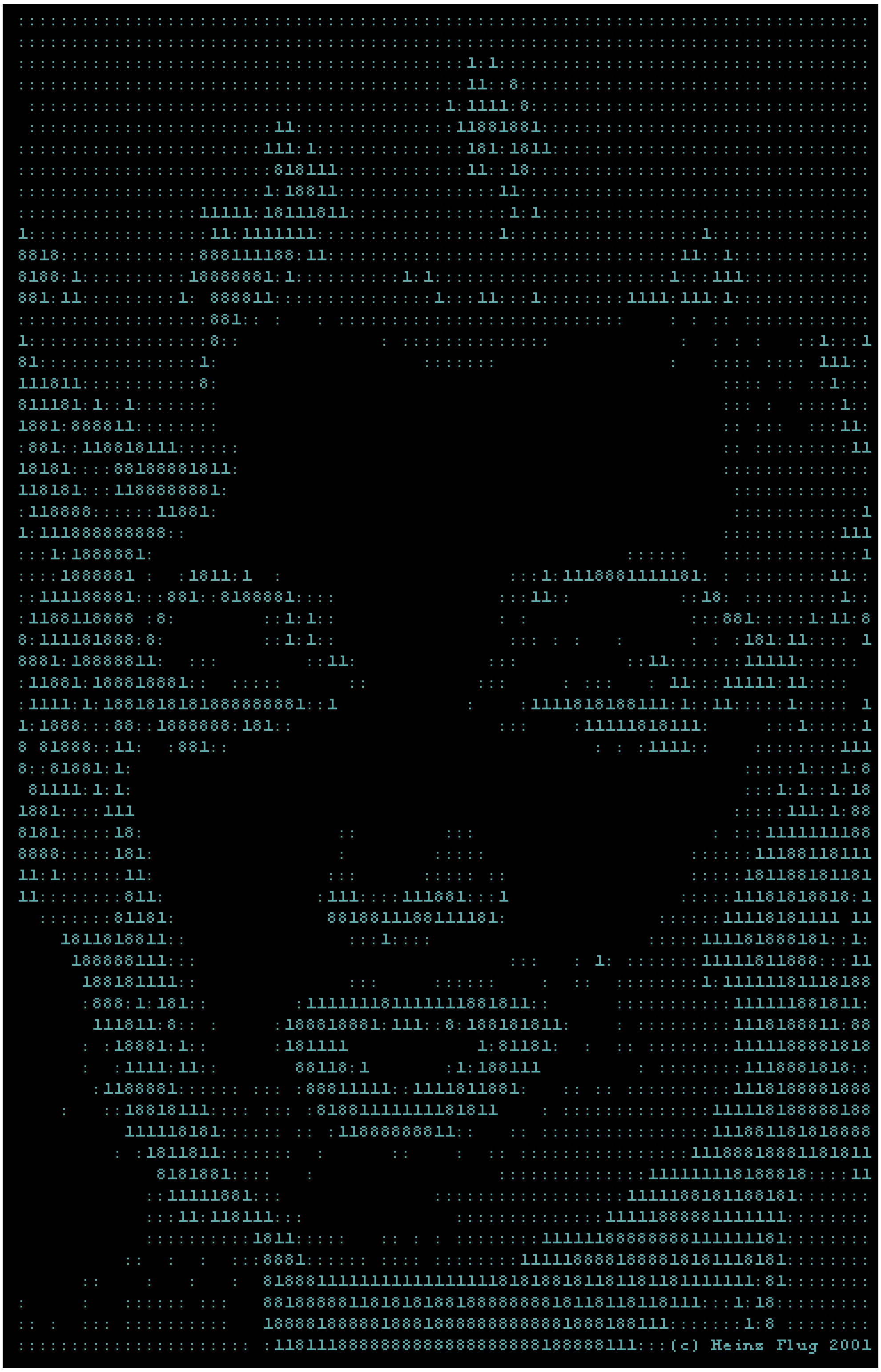
il.115. Krokodyl – kolorowe ASCII.



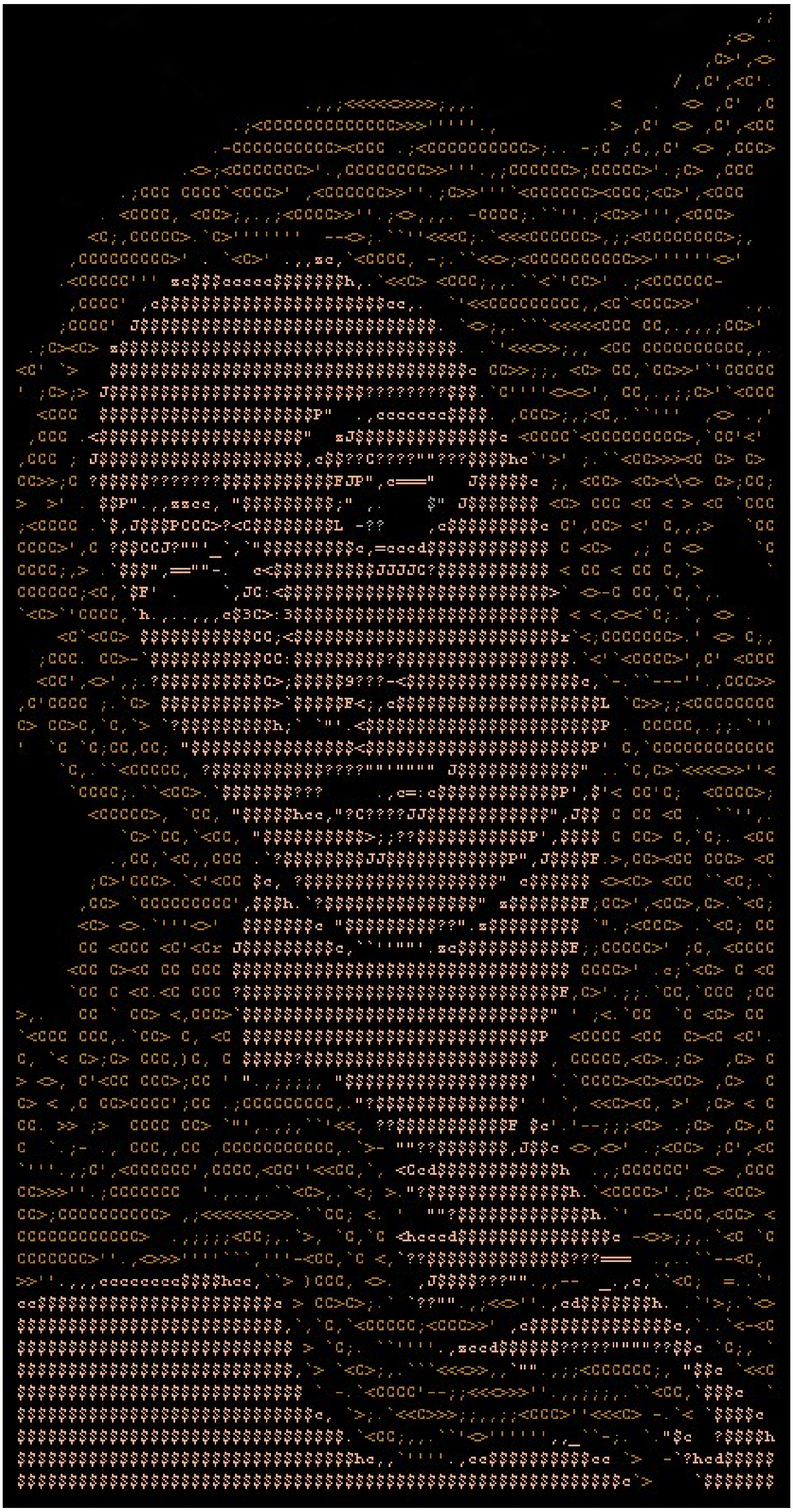
il.116. „We come in peace” ANSII.



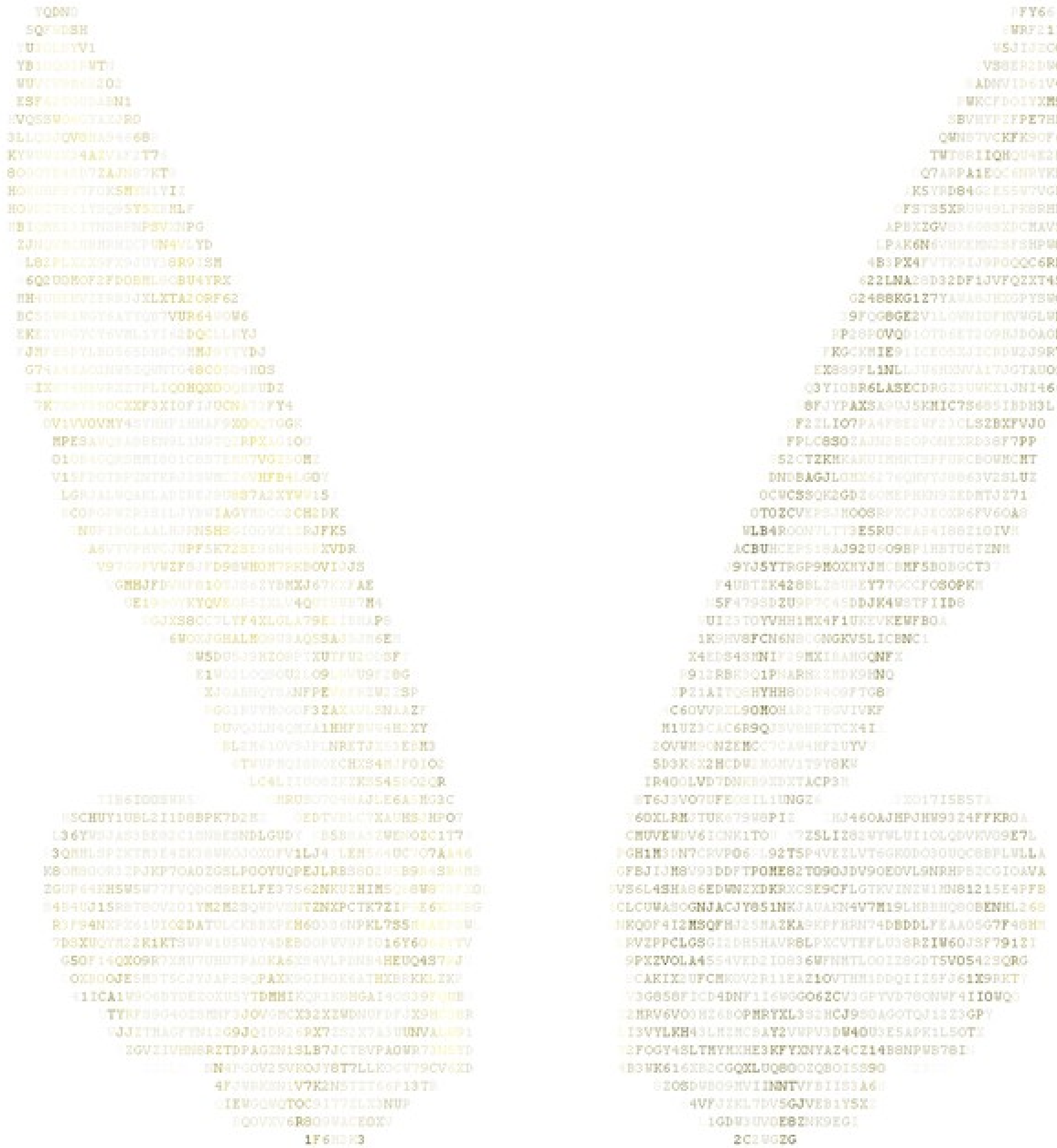
il.117. „Kobieta z parasolem” Claude Monet. Kolorowe ASCII.



il.118.Marilyn Monroe, kolorowy ASCII Art.



il.119. Afrodyta, fragment. ANSI Art.

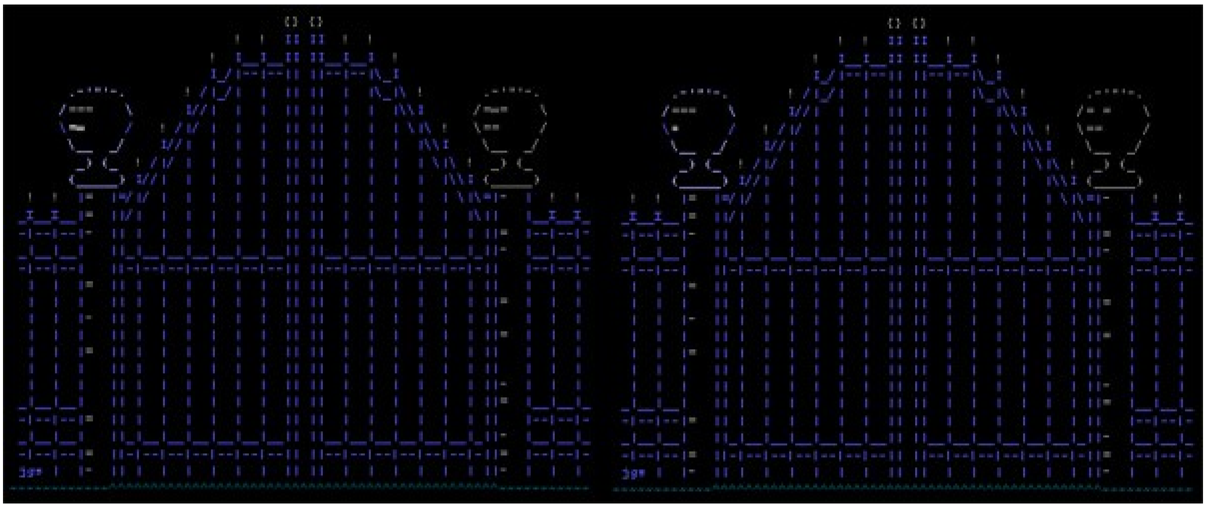


il.120. ANSII motyl.

ANSII jak widać może być tworzone na kilka sposobów. Może to być czyste ASCII z jedynie dodanym kolorem. Kolorowe ANSI podobne do kolorowego ASCII, jednak z użyciem innych znaków. ANSII typowe, czyli z cieniowaniami blokowymi. Takie właśnie ANSII służyło niegdyś do tworzenia logo gier i samej grafiki do nich.

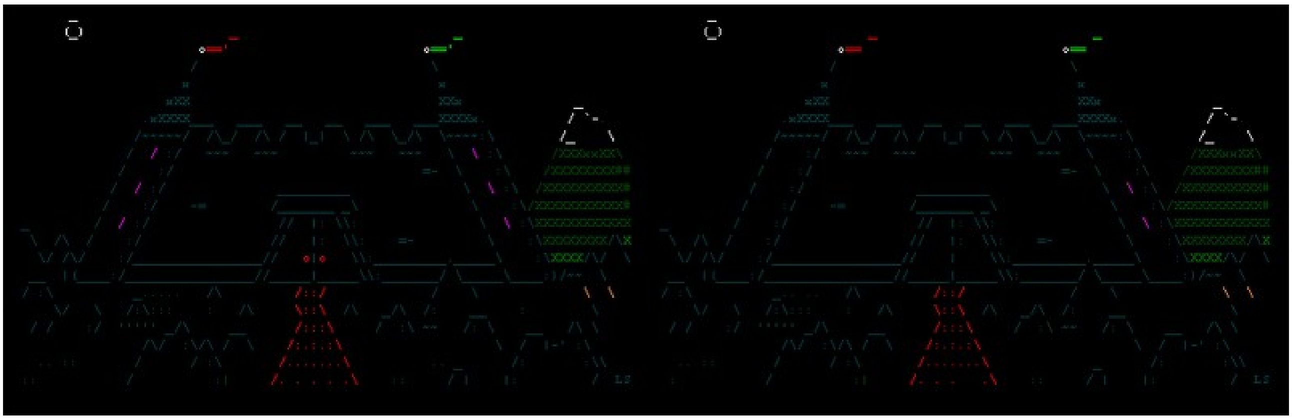
6.2. ANIMACJE ASCII.

W przypadku animacji ASCII mamy do czynienia z dwoma technikami ich wykonania.
Pierwsza z nich, dość archaiczna, polega ona na wykonaniu kolorowego ASCII, następnie w programie do edycji tych grafik tworzy się minimalistyczne poklatkowe animacje. Pierwszy kadr jest pokazany całościowo – przejście poklatkowe (jak w przypadku tworzenia gifa – przesunięcie czasowe 0,0 sekundy), drugi – który po nim następuje – ma pewne ubytki. Autor wybrane elementy rysunku „chowa” (wyłącza). Takie gotowe dwa kadry zapętla się, by następowały po sobie wciąż i wciąż na nowo – czyli matematycznie rzecz ujmując jest to zapętlenie w nieskończoność (istnieją również zapętlenia z określoną liczbą cykli). Tak stworzona animacja daje efekt migotania. Dlatego też używa jej się do wykonania a raczej podkreślenia na przykład pobłyskujących elementów rysunku (il.121, 122, 127, 128), napięcia mięśni (il.128), 'zamykania' i 'otwierania' oczu (il.123, 125), czy po prostu dla urozmaicenia kolorowego ASCII Artu (il.124).

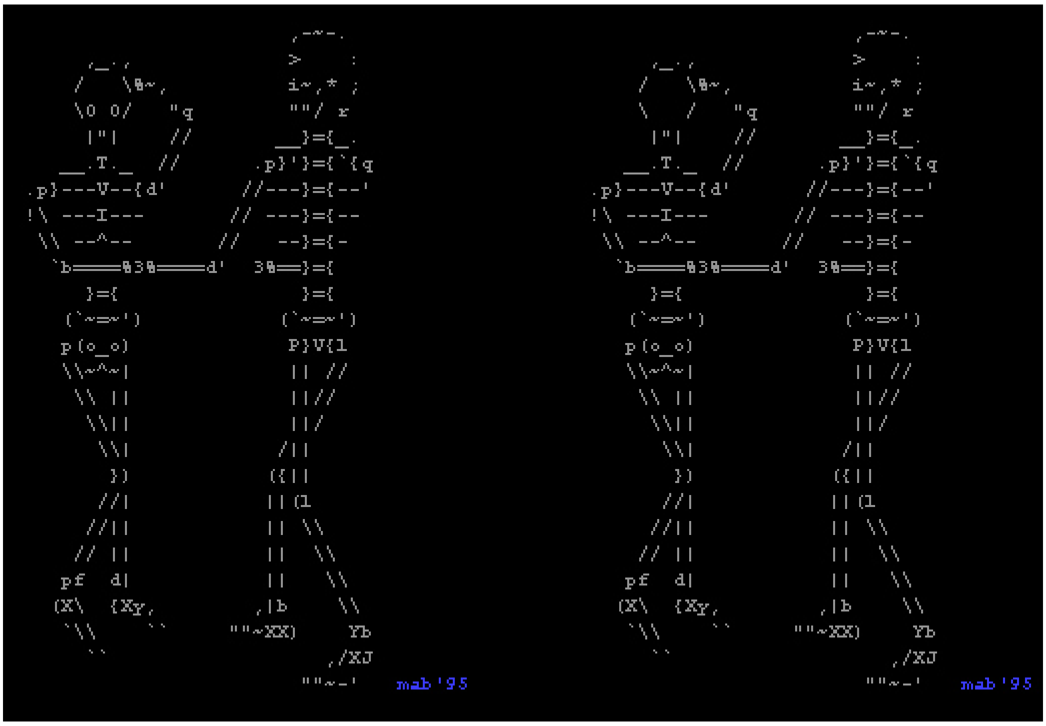


il.121. Animacja bramy – błyskają elementy na kulach.

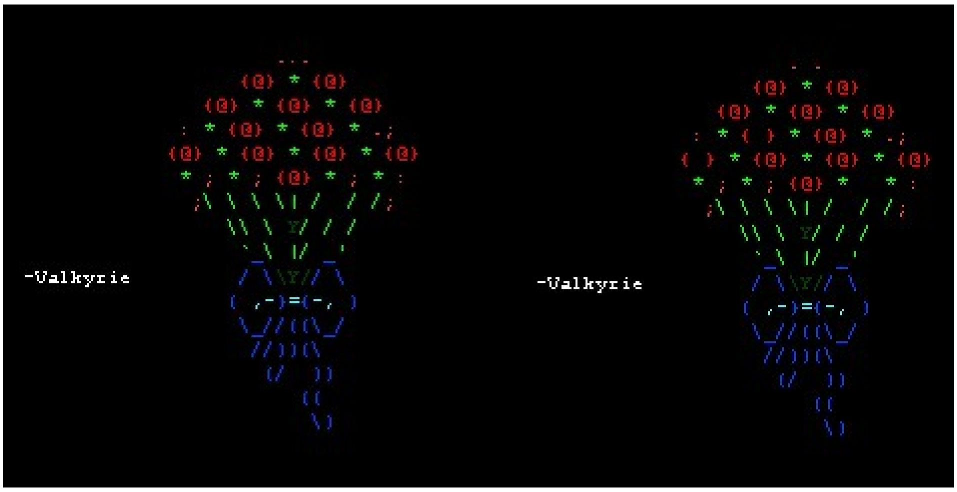
Mimo tak prostych, w swym wydźwięku, animacji – były one w czasie swej świetności, czymś naprawdę wielkim. Dziś gdy oglądamy filmy w HD, nawet nie jesteśmy w stanie wyobrazić sobie fenomenu tego minimalnego migającego obrazka, ery pierwszych komputerów osobistych.



il.122. Po lewej mamy całościowy ASCII, po prawej moment animujący – przy wprowadzeniu pętli uzyskujemy efekt migotania.



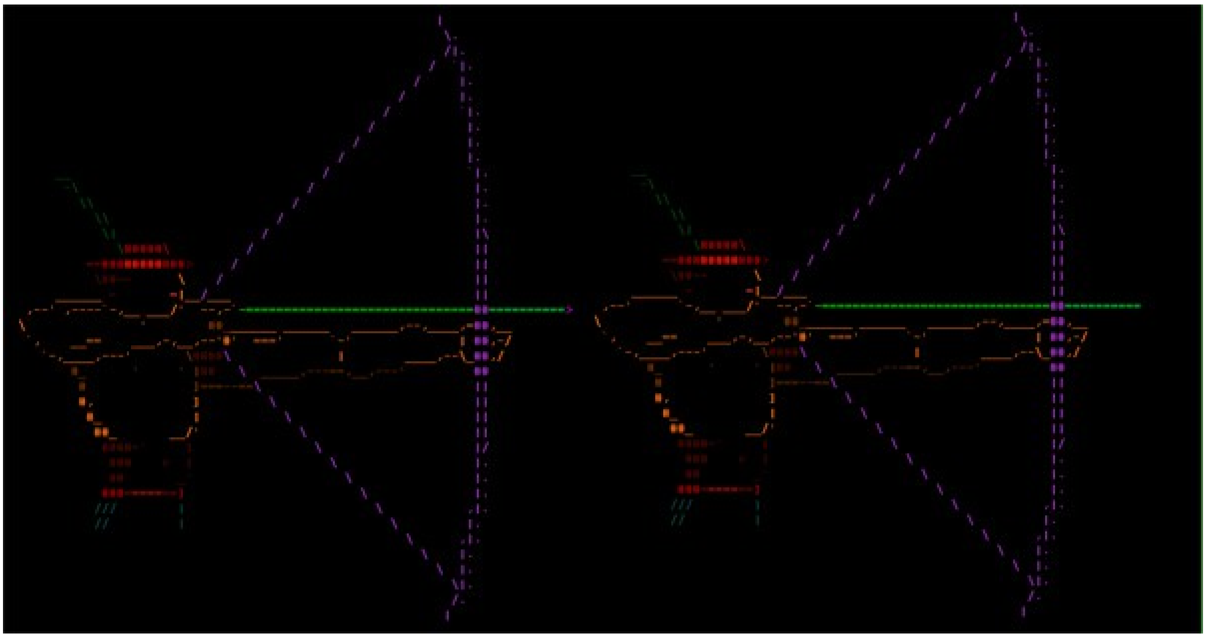
il.123. Tańczące szkieletory – efekt zamykania oczu.



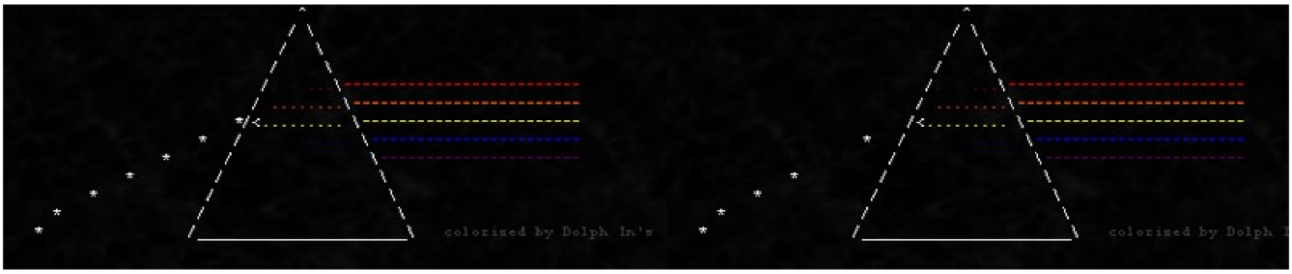
il.124. Animacja wzbogacająca ilustrację.



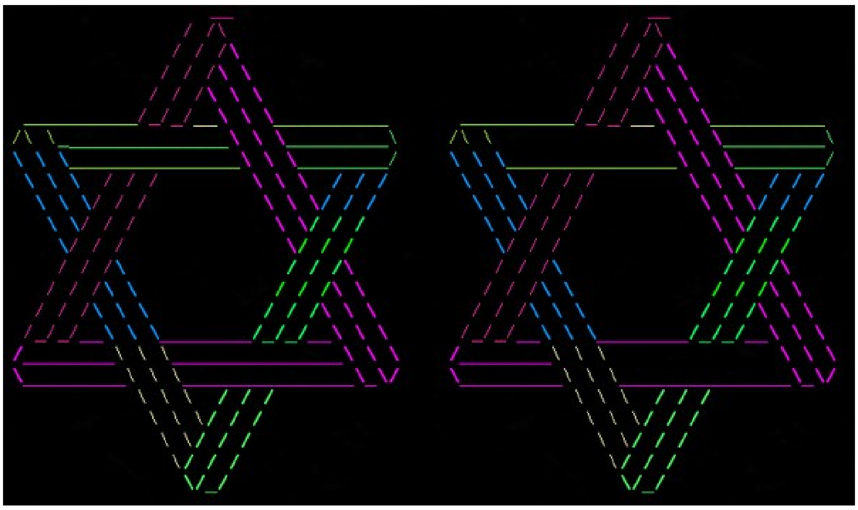
il.125. Kolejny przykład efektu zamykania oczu.



il.126. Efekt napinania mięśni oraz wypuszczenia strzały.



il.127. Animacja migocząca.



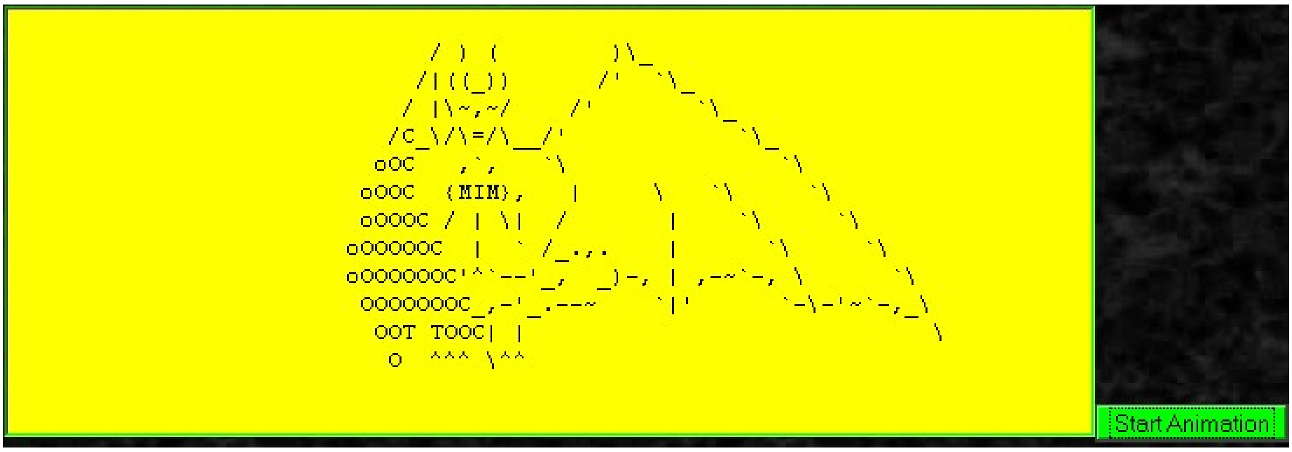
il.128. Ilustracja migocząca.

ASCII ART

Trudniejszą techniką wykonania animacji ASCII jest animacja bardziej zbliżona swym wyglądem do filmu, jednak jeszcze nim nie będąca.

W tym przypadku nie używa się zapętlania. Animacja ma swój początek i koniec, czasami nawet minimalistyczną fabułę. By ją stworzyć potrzeba – zależnie od koncepcji – od paru do kilkunastu kadrów ze zmieniającym się ASCII Artem. Animacje te z reguły pokazywane są w specjalnie wydzielonych okienkach (podobnie jak filmy ASCII). Rozpoczynają się one samoczynnie bądź też poprzez przyciśnięcie przycisku „rozpocznij animację” ewentualnie „play”.

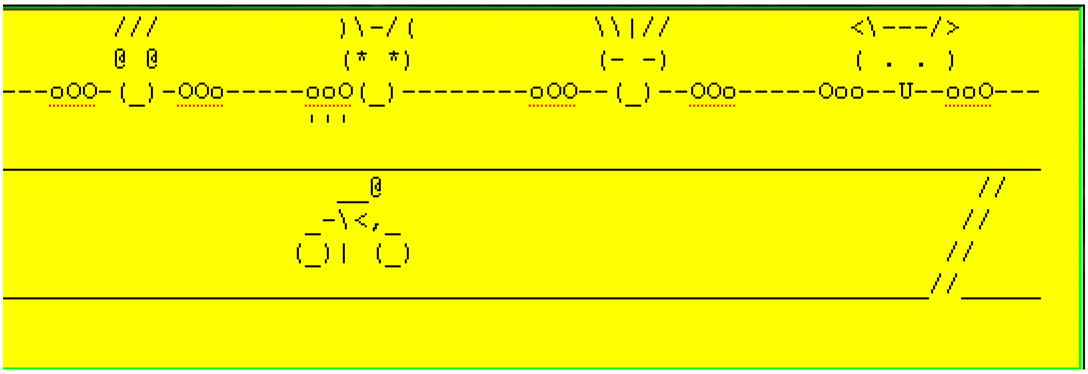
Oczywiście nie mam tu szansy na pokazanie owych animacji – na kartkach, dlatego też do mej pracy magisterskiej dołączam płytę DVD z animacjami, których tutaj zamieszczę tylko tak zwane „screen shoty” (czyli zrzuty z ekranu).



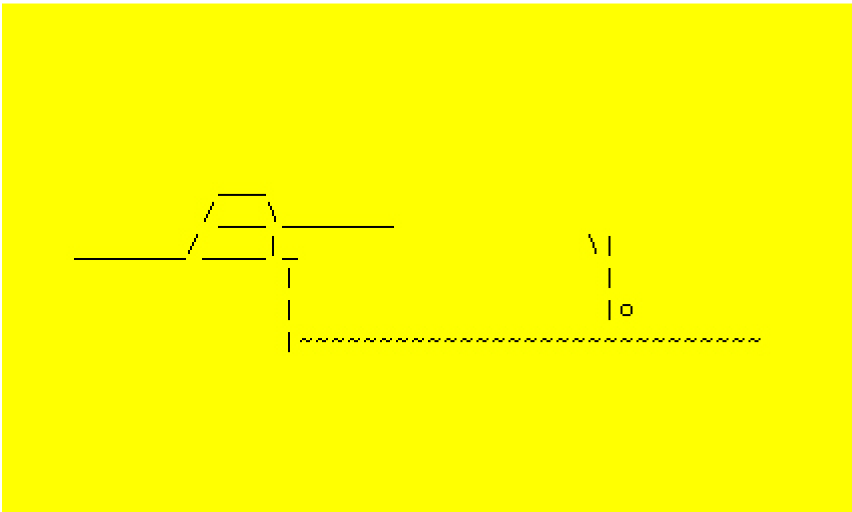
il.129. Animacja przedstawiająca wampira- chimerę.

(na płycie DVD animacja ta oznaczona jest numerem 129

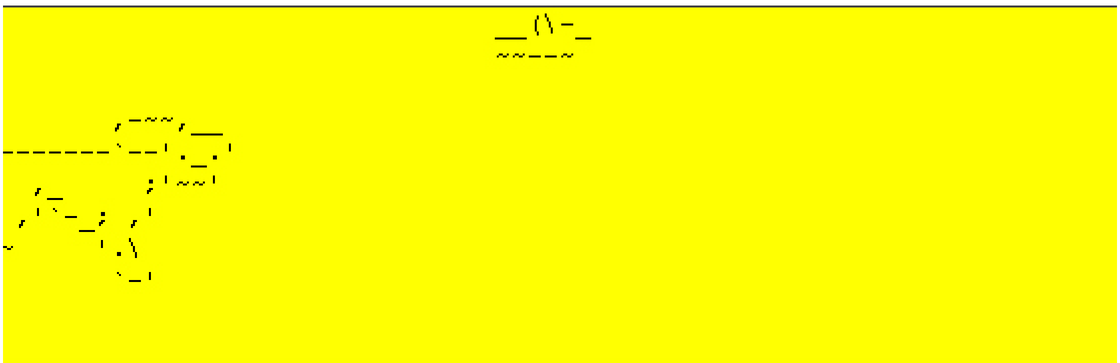
- odpowiednio do numeru ilustracji; tak też będą pozostałe).



il.130. Animacja z rowerzystą.



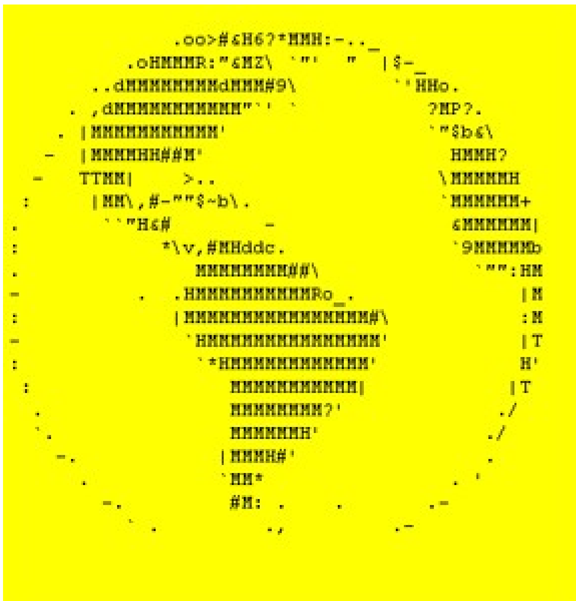
il.131. Skok pływacki.



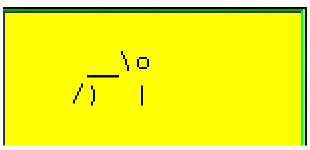
il.132. Pies goniący ptaka.



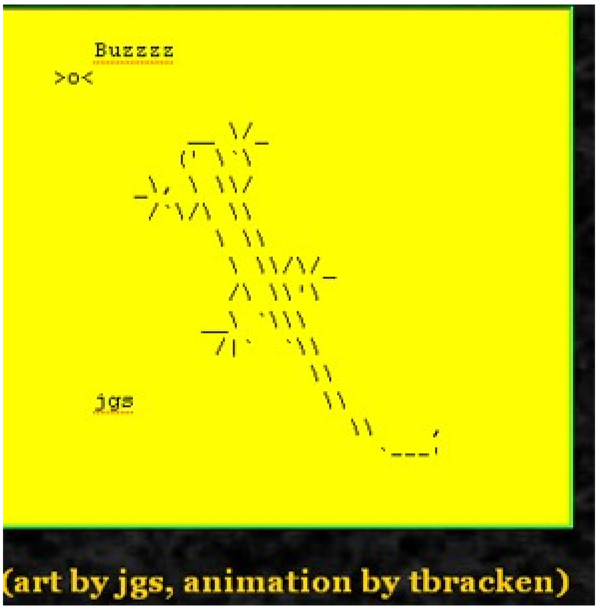
il.133. Fajterzy oraz golfista.



il.134. Animacja przedstawiająca ruch wirowy Ziemi.



il.135. Akrobacje.



il.136. Posilająca się jaszczurka.



il.137. „FS vs. Colin”.

Jak widać na przykładach tych animacji w związku z ich zdecydowanie większą dynamicznością i aktywnością – skupioną na samym ruchu i działaniu – są one dłuższe, bardziej skomplikowane do wykonania i dlatego też grafiki w kadrach do tych animacji są tworzone w czystym ASCII Art-cie.

6.3. FILMY ASCII.

Jak i w przypadku animacji tak i w przypadku filmów ASCII istnieje kilka technik ich wykonania.
Najłatwiejszą z nich jest przetworzenie gotowego obrazu (w formacie na przykład avi) w docelowy ASCII film – za pomocą programów które potrafią uzyskać taką konwersję pliku.

Takim właśnie sposobem powstały filmy: fragment kreskówki Struś Pędziwiatr (strus_pedziwiatr.avi), Opening z filmu Matrix (open_matrix.avi), teledyski rockowe wykonane przez nowojorskiego artystę Yoshi Sodeoka[92] (ascii_rock.avi), które zamieszczam na dołączonej do tej pracy płycie DVD.

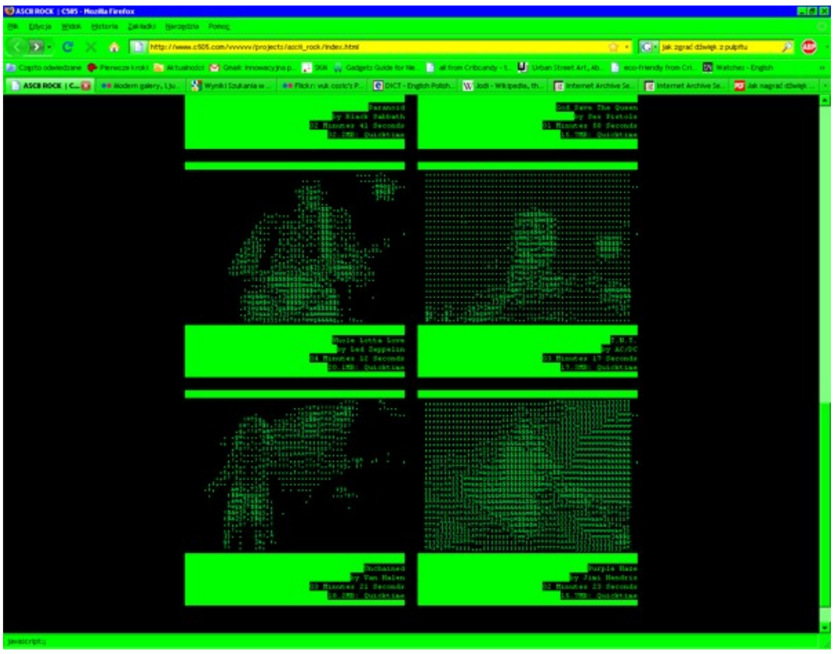


il.138. Projekt Yoshi Sodeoka – ASCII BUSH.

92 http://c505.com/.

Wykonał on również ciekawy projekt porównujący prezydenta Busha z prezydentem Bushem jr.[93] - oczywiście również utrzymane w stylistyce ASCII, podobnej jak przy poprzednim projekcie, jednak te filmy mają kolory narodowe Ameryki. Starszy Bush występuje tu w czerwonej kolorystyce, natomiast jego syn Bush jr w niebieskiej. Oba filmy to porównywalne nagrania z sesji kongresu z roku 1991 oraz 2003. Każde z tych przemówień było wykonane przed rozpoczęciem działań zbrojnych - odpowiednio - przed Operacją Pustynna Burza i przed rozpoczęciem wojny w Iraku. Całość ich wypowiedzi jest dość długa i nużąca - wydźwięk tej pracy jest absolutnie negatywnie nastawiony do działań tych dwóch prezydentów.[94]

Podobnie jak poprzednie filmy powstał fragment teledysku AC/DC (acdc_excel.avi), który w internecie jest rozprzestrzeniany za pomocą pliku, który otwiera się w Excelu MS Office (odtworzenie go w nim jest to możliwe dzięki makrom znajdującym się w tym programie).



il.139. Strona internetowa z kultowymi videoklipami ASCII-ROCK.

93 Te filmy można obejrzeć na stronie internetowej podanej w przypisie 73.
94 http://turbulence.org/spotlight/ASCII_BUSH/#/.

ASCII ART

Kolejnym sposobem jest tworzenie filmów ASCII na zasadzie złożonej animacji, której przejścia między kadrami są na tyle płynne iż wyglądają one jak ciągły ruch kamery. Te właśnie filmy ASCII wyglądają na najbardziej Oldskoolowe. I co najzabawniejsze można je obejrzeć w każdym Windowsie. Należy wejść w menu start, tam znaleźć zakładkę „uruchom", wpisać polecenie „cmd". Dzięki temu manewrowi pokaże nam się terminal do wpisywania komend w Windowsie. Jeśli znamy odpowiednie kody do wpisania to ukaże się nam na naszych ekranach ukryty w Windowsie ASCII film. Jest to dziesięciominutowa animacja „Gwiezdnych Wojen". Dodatkowo możemy też obejrzeć inny film o tytule „ASCII Express". Obie produkcje znajdują się, oczywiście, na załączonej do pracy płycie DVD (starwars.avi oraz ascii_express.avi).

Bardziej skomplikowane wizualizacjo-filmy ASCII w gestii technologicznej są poza mym zasięgiem, natomiast mogę oczywiście w sposób empiryczny je zaprezentować oraz omówić. W zasadzie do tej drugiej czynności wystarczyłoby jedno słowo, w trybie orzeczenia wykrzyknikowego – Genialne! Pewne jest tylko jedno - autorzy tych filmów musieli spędzić wiele, naprawdę wiele żmudnych godzin by je stworzyć. Na dołączonej płycie filmy zaliczające się do tej kategorii to: film z 1997 roku przedstawiający grafiki z Dema „BB", wykonany w DOSie (animacja_w_dosie.avi), wizualizacja fraktali (fraktale.avi)oraz film jednej sekwencji, której można użyć do visual-art-u (sekw_visual.avi).

Współcześnie wiele osób nadal tworzy filmy ASCII. Są one również niemałą inspiracją dla artystów. Za takową posłużyły reżyserowi videoclipu Beck'a, „Black Tambourine"(beck_black_tambourin.avi). Nie jest to co prawda ani czysty ASCII Art, ani czysty ANSI film, gdyż videoclip ten został stworzony we współczesnym programie do montażu video. Jednak inspiracja minioną epoką jest nad wyraz

widoczna. Białe tło i postaci „wypełnione” kodem ASCII, rytmicznie zmieniającym się.
Innymi osobami często wykorzystującymi ASCII w swych filmach czy też teledyskach są Japończycy. Pomijając już fakt ich zamiłowania do wszelkiej elektroniki na Game Boy'u poczynając, ASCII potrafią wykorzystać w zaiste interesujący sposób. Z reguły zupełnie inaczej do niego podchodząc niż społeczności Demo Sceny Starego i Nowego Kontynentu. Japońskie inspiracje ASCII są wręcz szalone, pełne neonowych kolorów, i typowo wschodniej estetyki. Na płycie zamieszczam trzyminutowy (wydaje się) teledysk do japońskiego anime „Princess Bride” (anime_princess_bride.avi).

Znaczącą kwestią w filmach ASCII jest również dźwięk lub jego brak. W starszych wersjach programów do konwersji filmu na film ASCII był to zabieg niemożliwy do uzyskania, natomiast jeśli chodzi o czasy współczesne, jak wiadomo wszystko jest możliwe.

Na samym początku tego rozdziału powinnam była wspomnieć o najważniejszym - historycznie – filmie ASCII, jednak celowo uczynię to na końcu. Gdyż jest to film autorstwa Vuk'a Ćosić'ia, który zdobi, jako pierwszy, kolejny rozdział tej pracy.
Artysta ten stworzył pierwszy w historii film ASCII, który został zamieszczony w internecie. Był to rok 1998.[95] Jest to przefiltrowany przez kody ansi słynny film pornograficzny „Głębokie gardło”. Został on stworzony w estetyce przypominającej konwersację prosto z oryginału filmu, jednak gdy się bliżej przyjrzymy widać ingerencje artysty (tło nie składa się ze znaków – jak ma to miejsce w przypadku pełnej konwersji). Film ten stworzył Ćosić w 1998 roku przy użyciu technologi: TTYvideo software, java oraz VHS[96] (glebokie_gardlo.avi - fragment).

95 Wójtowicz E., Net Art, Kraków 2008 , Wydawnictwo Rabid, s.158.
96 http://en.wikipedia.org/wiki/Vuk_Cosic/.

o¤°`°¤o,¸¸¸,o¤° 7. ARTYŚCI ASCII °¤o,¸¸¸,o¤°`°¤o

INTERAKTYWNE WYKORZYSTANIE ASCII ARTU.

7.1. VUK ĆOSIĆ.

Jest to chyba najbardziej znany artysta internetowy - jeden z pionierów. Pochodzący z Belgradu,[97] jednak jak sam siebie raczy nazywać jest człowiekiem kosmopolitycznym - „No Land's Man'em”.[98] Z zawodu archeolog, w internetowych społecznościach jak i w „realu” znany jako czołowy artysta ASCII i pan w czerwonych okularach – jego nieodłącznym atrybucie.



il.140. Vuk Ćosić.

Jako że Ćosić de facto jest internetowym artystą, tam też można zasięgnąć więcej informacji na temat jego życia prywatnego, którego tu oczywiście nie zamierzam opisywać. Byłoby to wręcz w złym guście i manierze, gdyż nawet na portalu flicr.com można

97 http://www.scca-ljubljana.si/news-en_08-05.htm/.
98 http://www.ljudmila.org/~vuk/.

odnaleźć prywatne zdjęcia Ćosića i jego rodziny. Natomiast w angielskiej wersji Wikipedii odkryć można połacie informacji na temat jego życia. Mnie zaiste bardziej nurtują kwestie związane z jego twórczością i tym jak wpłynął na wczesną sztukę internetu.

Sztuka internetowa jaką tworzy Ćosić, jakkolwiek semantycznie by nie była nazywana, według niego jest dziedziną internetową, której nie można oceniać czy też charakteryzować poprzez pryzmat kategorii określających sztukę ('zwykłą, rzeczywistą').[99] Mimo tego artysta stwierdził iż artyści net artowi są niczym „idealne dzieci Duchampa”.[100] Mając na uwadze że czerpią oni z ducha epoki i z technologicznych „materiałów treningowych” jakie dana era podsuwa, teza ta może wydać się prawdziwa. Natomiast, co do idealności może pozostawię to bez komentarza, gdyż według mnie przysłowiowe perpetuum mobile nie jest w stanie zaistnieć, jak i nasz mózg nie może zostać wykorzystany w 100% - spowodowałoby to jego unicestwienie.

Według net artystki Lisy Jevbratt wiele projektów net artowych można utożsamić z modernizmem – w tym miejscu przywołuje ona dzieło 'Metablink' Vuka Ćosića.[101] Być może często sztuka internetowa przypomina twórczość konstruktywistów i zahacza o Suprematyzm – jak w przypadku migającego dzieła Vuka. Jednak biorąc pod uwagę strukturę budowy stron internetowych – w czasie gdy w latach 90-tych Ćosić tworzył, między innymi, 'Metablink', nie było możliwością uzyskanie zbyt imponującej innej estetyki – powód jest dość prozaiczny. W owym czasie do budowy stron internetowych używano języka HTML, który operuje ramkami, które z reguły mają kształty kwadratów czy też prostokątów. Dopiero w późniejszych latach pojawił się CSS, xml czy flash. Nic więc dziwnego w tym że pierwsze strony internetowe oparte były o ramki

99 Wójtowicz E., dz.cyt., s.184.
100 Tamże, s.196.
101 Tamże, s.158.

i czysty html. Oczywiście ktoś taki jak Lisa Jevbratt i cytująca jej wypowiedzi Ewa Wójtowicz[102] mogą twierdzić iż jest to zabieg czysto formalistyczny ale jednak jak obie sądzą spowodowany wpływem modernizmu na sztukę internetową. Obu paniom radziłabym najpierw skorzystać z kilku lekcji u informatyka – programisty zanim zaczną wypowiadać się w tej materii. Nadmuchane superego net artu „podwiewane" modernizmem – to wymysł pseudo-komentatorów tego zjawiska, nie mających pojęcia o technologii wyjściowej, która jak wiadomo „powoduje" też naszą twórczość. Picasso pędzlem raczej nie byłby w stanie rzeźbić w marmurze..

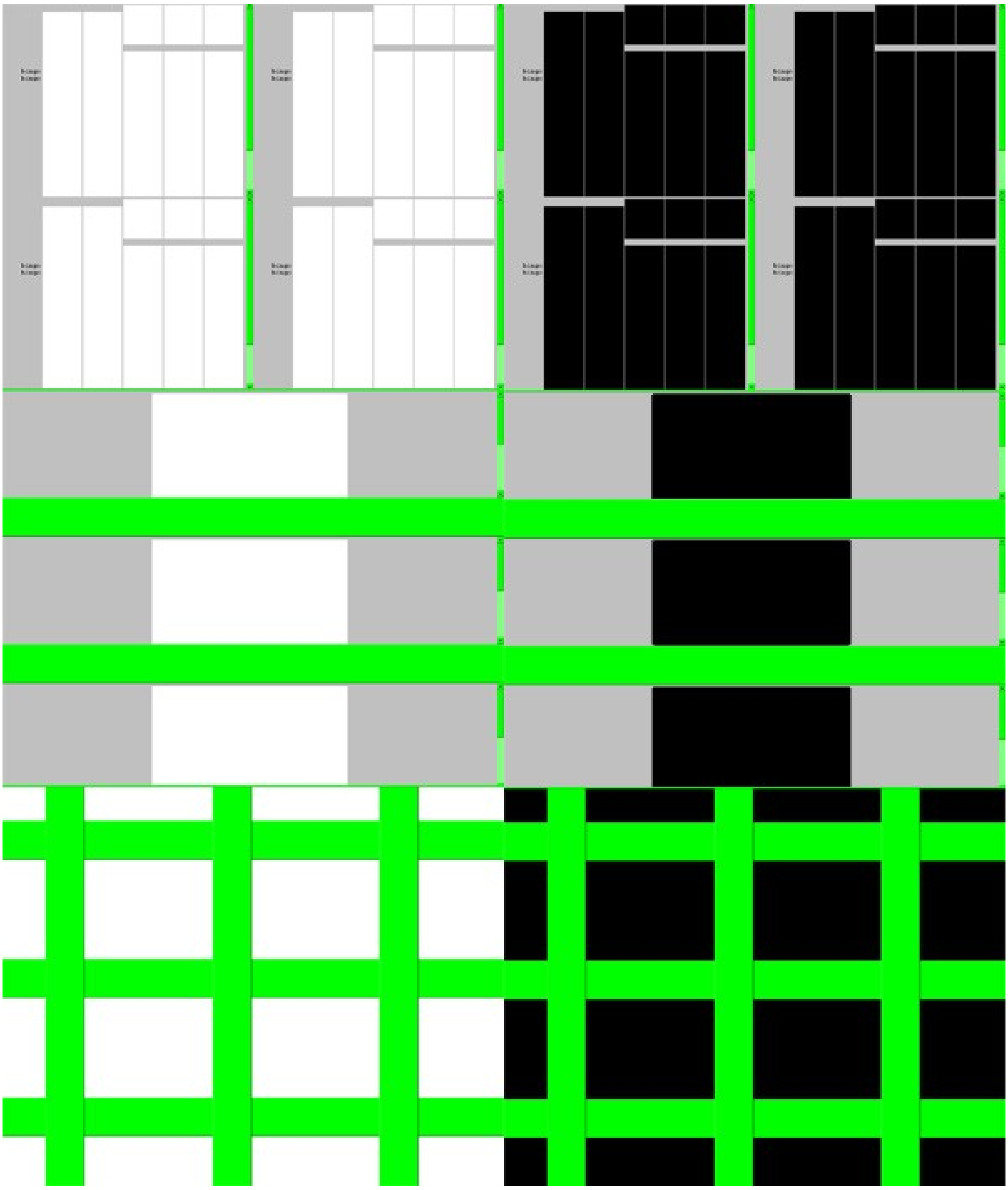


il.141. Zrzuty 2 ekranów. Napisy na nich umieszczone to migoczące „bingo bingo", białe plansze znajdujące się obok nich można zaznaczać – dzięki czemu 'kolorują' się na jasną szarość.

Projekt ten można obejrzeć na stronie internetowej Ljudmila.org:

http://www.ljudmila.org/~vuk/metablink/metablin.htm/.

102 Tamże, s.158.



il.142. Zrzuty ekranu – migoczące poziomy: 1, 2 i 3.

W ostatnim, po naciśnięciu hiperlinka – znajdującego się na białych i czarnych polach przechodzi się automatycznie do prywatnej strony internetowej Vuka Ćosića.

ASCII ART

Vuk Ćosić wykonał jeszcze wiele podobnych i nie podobnych projektów stricte internetowych (chociażby animowane piktogramy „History of art for airports”).[103]

Jednak po pierwsze i najważniejsze jest on znany ze swych prac czerpiących z ASCII Artu. Jedną z nich jest opisywany już powyżej przekonwertowany film „Głębokie gardło”(il.143 oraz fragment filmu na płycie DVD: glebokie_gardlo.avi).



il.143. Kadr z projektu Ćosićia „Deep ASCII”.

Vuk Ćosić swój projekt Deep ASCII wykonał na postawie kultowego filmu pornograficznego, z 1972 roku - „Głębokie gardło”. Jest to animacja wykonana w Javie. Jak już wcześniej pisałam program ten przekonwertował film z 1972 roku na plik tekstowy. Jak napisała Ewa Wójtowicz w swej książce „Net art”- Ćosić wybrał akurat film pornograficzny gdyż był on przekonany iż przemysł pornograficzny w tak zwanym 'realu' jest wręcz zatajony a w tym samym czasie w internecie stanowi on ponad połowę przekazywanych danych między witrynami internetowymi a ich użytkownikami.[104]

103 http://www.ljudmila.org/~vuk/ , dz.cyt.
104 Wójtowicz E., dz.cyt., s.37.

De facto dzisiaj, a mamy rok 2009, wiele słyszy się na temat schyłku przemysłu pornograficznego w „offie”. Za to w internecie ma się on doskonale i dzięki szybkiemu i intymnemu (przed ekranem komputera, w domowym zaciszu) dostępowi wręcz jego notowania rosną, i to z sekundy na sekundę.

Innymi z prac Ćosićia są projekty wyświetlania, za pomocą projektorów, kodów ASCII na architekturze czy też na rzeźbach.



il.144. Pierwszy, roboczy zarys konceptu Liverpool Architecture.

Projekt ten w efekcie pokrył – poprzez wyświetlenie na niej - całą zewnętrzną elewację Ratusza St. George, w Liverpoolu, kodem ASCII. Wewnętrzna część budynku została specjalnie oświetlona by stworzyć efekt tła do projekcji ASCII na zewnętrznej elewacji.



il.145. Ratusz św. Jerzego w dniu projekcji.

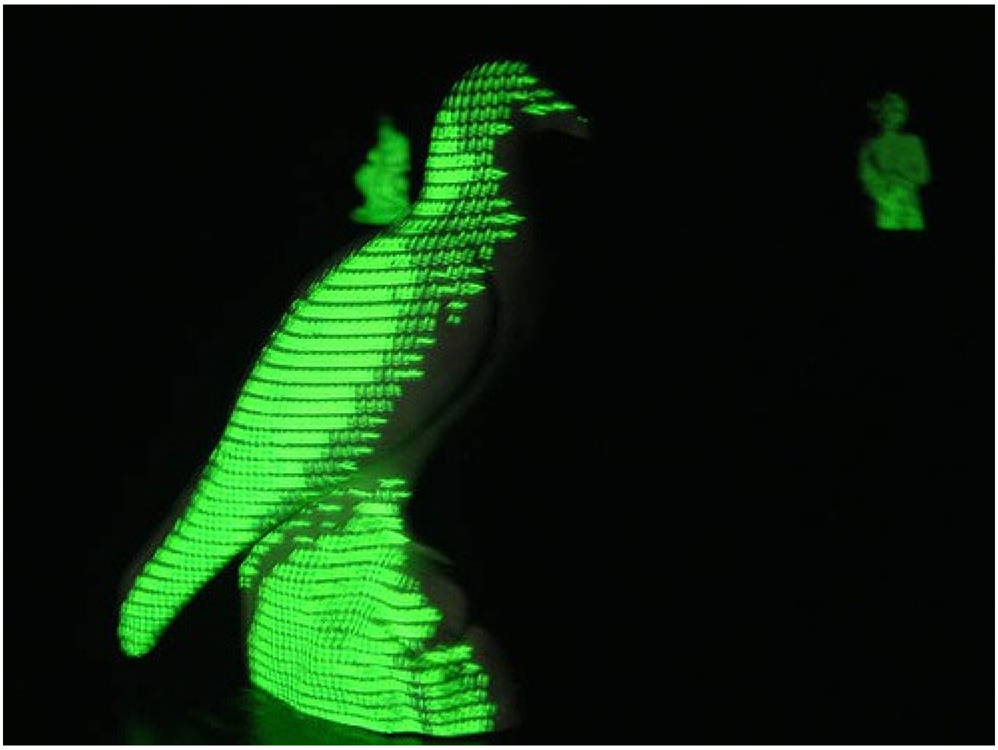
Praca ta, spróbować można nazwać ją swego rodzaju performencem tudzież „show”, wykonana była w ramach zlecenia jakie dostał Ćosić od organizacji FACT, w związku z organizowanym przez nią 'festiwalu' - „Video Positive”, w roku 2000. Całość powierzchni na której została wyświetlona projekcja miała około 120 metrów szerokości oraz 30 wysokości. Natomiast projektor by móc objąć tak rozległy obszar znajdował się w odległości 60 metrów od ratusza.[105]

Główne założenia tego projektu Vuk Ćosić ujął w trzech punktach. Według niego ASCII Art ma wiele wspólnego z ideą neoklasycyzmu i co najważniejsze z estetyką romańską. Prawdopodobnie w tym miejscu chodziło mu o krój czcionek nieproporcjonalnych. Kolejną rzeczą która spowodowała iż postanowił wyświetlić swą prezentację właśnie tam był fakt iż na fasadzie tego właśnie budynku znajduje się relief Sprawiedliwości, który został wykonany w 1850 roku, w marmurze z Istrii.[106] Natomiast trzecim „punktem zapalnym” jest fakt iż święty Jerzy jest również patronem Ljubljany.[107] Ćosić w opisie swego projektu zaznacza również że jest on „logiczną kontynuacją jego poszukiwań nie-realistycznych i nie-narracyjnych możliwości wczesnych komputerowych technologii w czasach dzisiejszych. Po tym

105 http://www.flickr.com/photos/vuk-cosic/293677541/in/set-72157594368936719/.
106 Istria - miasto w Chorwacji. Ćosić, który urodził się w Belgradzie, dzisiejszej Serbii, za pewne ma sentyment do państw które niegdyś tworzyły Jugosławię, w której przyszedł na świat.
107 Ljubljana – pl. Lublana – stolica Słowenii.

jak „zbadał” już obszary filmu ASCII, dźwięku ASCII oraz kamery on-line pokazującej obraz w ASCII, projekt ten był jego pierwszym poważnym krokiem w kierunku trójwymiarowości ASCII”.[108]

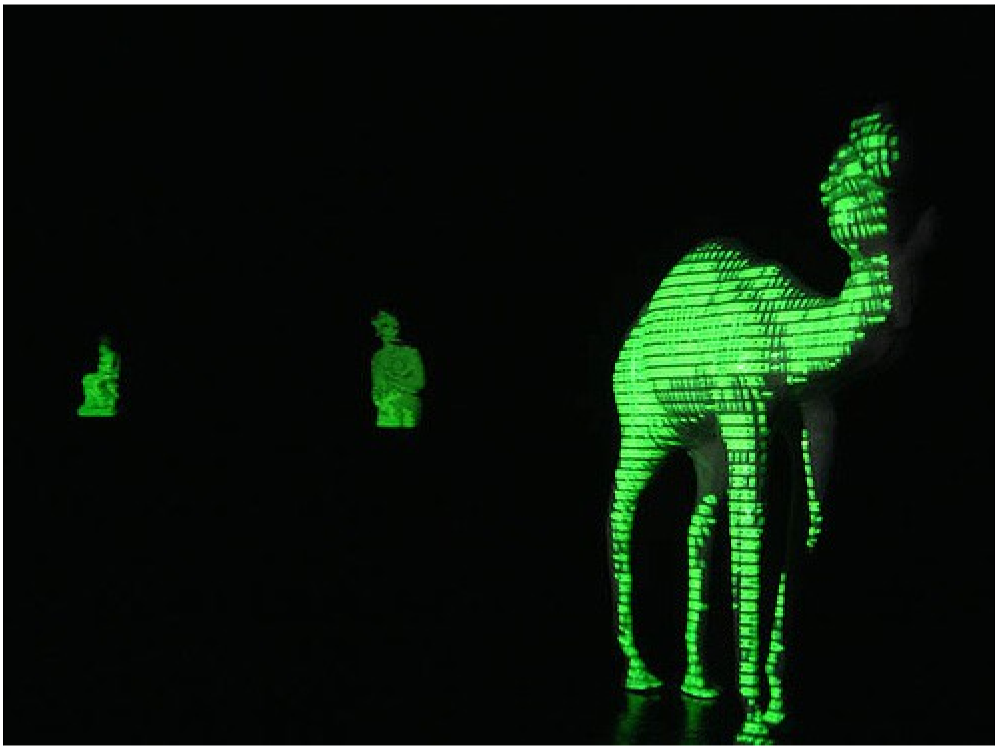
Kolejną dość podobną technologicznie pracą Ćosića były wystawione w Digital Artlab, w Tel Avivie – „rzeźby ASCII”.



il.146. Jedna z rzeźb na pokazie w Tel Avivie, w maju 2001.

Projekty te powstały w dość interesujący sposób. Białe, 30 centymetrowej wysokości rzeźby zostały najpierw sfotografowane, później – już w komputerze – Ćosić dobrał do ich kształtu sekwencje ASCII, uwzględniając cieniowania, po czym wyświetlił gotowe grafiki wprost na rzeźby.[109] Jeśli chodzi już o sam pokaz to przygotowanie go, moim zdaniem, musiało potrwać dłuższą chwilę – ustalenie odległości projektora, ustawienie rzeźb itd.

108 http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/architecture/ , dz.cyt.
109 http://www.flickr.com/photos/vuk-cosic/296445955/in/set-72157594368936719/ , dz.cyt.



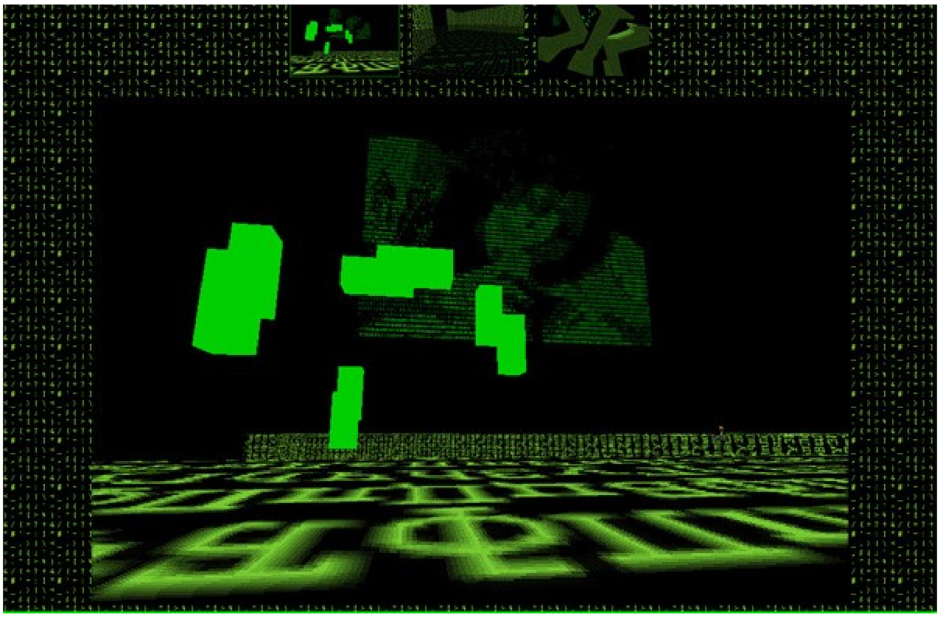
il.147. Kolejne zdjęcie z show w Tel Avivie.

Trójwymiarowością ASCII Vuk Ćosić operuje również w przestrzeni internetowej. Jego praca „This is unreal” (To jest nieprawdziwe). To próba stworzenia ASCII 3D, bardzo przypomina ona wygaszacze ekranów do Windows 95/98, takie jak „labirynt”.



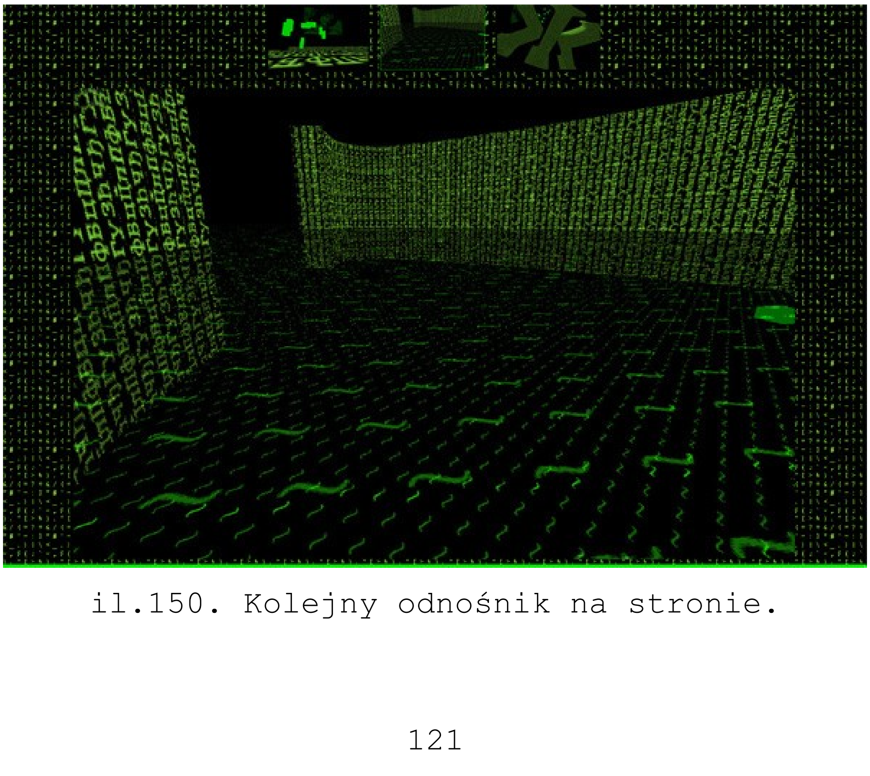
il.148. Strona główna projektu „this is unreal”.[110]

110 http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/unreal/ , dz.cyt.



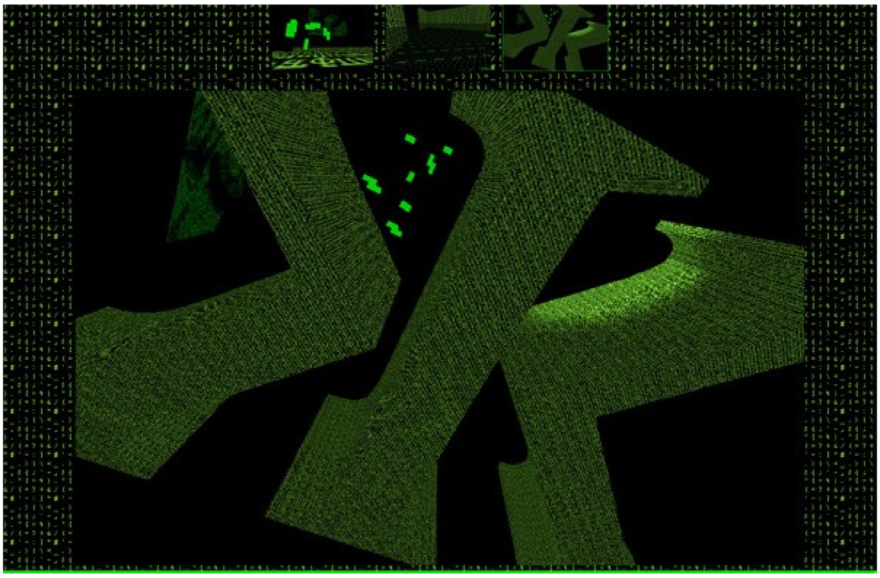
il.149. Pierwszy odnośnik na stronie.

Strona główna projektu zawiera migoczący kod ASCII w tle, oraz powiększony, wyśrodkowany napis na środku „to nie jest prawdziwe”. Jak pokazuje powyższy zrzut z ekranu (il.149), pierwszy odnośnik prowadzi nas do obrazu z kilkoma, pełnymi blokami 3D, zawieszonym w przestrzeni kadrem „Deep ASCII”, oraz jakby się wydawało fragmentem podłogi oraz ściany.



il.150. Kolejny odnośnik na stronie.

Drugi zrzut ekranu (il.150) ukazuje nam fragment jakiegoś przestrzennego muru oraz półprzeźroczystej podłogi. Wszystko to wykonane różnie skalowanym ASCII.



il.151. Ostatni odnośnik na stronie.

Ilustracja 151 pokazuje nam kończącą cykl sekwencję. Dopiero teraz widzimy że poprzednie obrazy były maksymalnymi zbliżeniami wielkiej bryły przedstawiającą literę „K” oraz jej odbicie lustrzane.



il.152. Pokaz pracy na wystawie w Oslo.

Jak widać na powyższej ilustracji z wystawy (il.152) w przypadku pokazywania net artu w typowych galeriach nie ma to najmniejszego sensu. Jest to wręcz kaleczeniem sztuki internetowej. Absurdem w tym przypadku jest fakt iż praca ta zamiast być pokazana na ekranie, ze zdalnie otwierającymi się nowymi oknami – w formie zapętlonej, została ona po prostu wydrukowana i wsadzona w ramę. Być może można to uznać za już „nowe" dzieło udowadniające że obraz stworzony z samych znaków ASCII jest nieprawdziwy a jednak sztuką było wymyślenie opcji osadzenia go w ramach, które są wyznacznikami galeryjnych obrazów mistrzów. Jednak dla mnie jest to po prostu czysta niesubordynacja – przedstawiać w ten sposób pracę pozbawiając ją możliwości użycia narzędzia w jakim powstała – czyli komputera i jego pewnej zalety której nie posiada zwykła rama do obrazu - multimedialności.

Vuk Ćosić w przestrzeni galeryjnej jednak czasami wypada bez-kontrowersyjnie. W Centrum Sztuki Współczesnej w Ljubljanie zaprezentował on, w roku 2001, trzy wydruki grafik ASCII na płótnach. Przedstawiają one przekonwertowane na ASCII, zdjęcia Vuka jego żony oraz dziecka. Tworzą one poklatkowy cykl.[111]

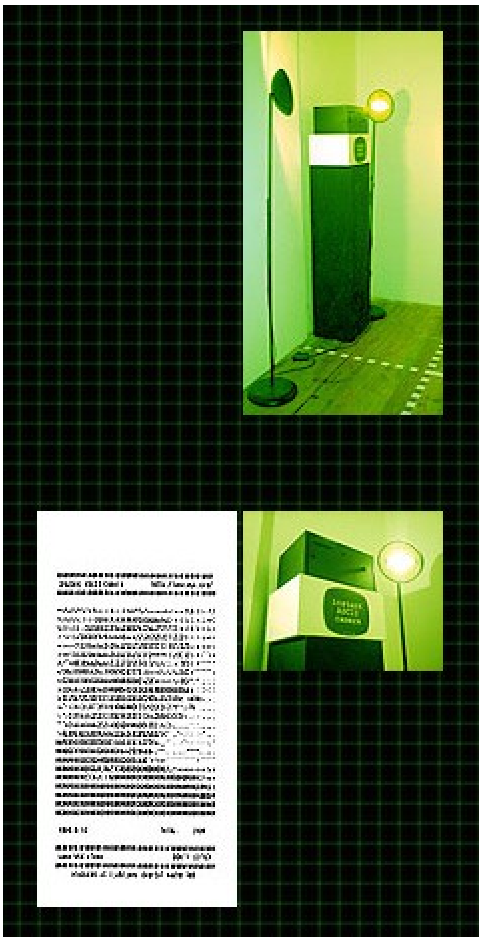


il.153. Grafiki ASCII Vuka Ćosićia.

111http://www.flickr.com/photos/vuk-cosic/296448111/ , dz.cyt.

ASCII ART

Bardzo interesującym projektem Ćosića był automat do robienia zdjęć (taki jakie możemy znaleźć na stacjach kolejowych). Z tą różnicą że zamiast typowych zdjęć tworzy on portrety ASCII. Zaprogramował go Luka Frelih, hardware zaprojektował Borja Jelic a wyprodukowała organizacja do której należy Ćosić – Ljudmila. Tym samym dzieło Ćosića idealnie wpisuje się w struktury dzieła hipermedialnego.[112] „Instant ASCII Camera” pokazano między innymi w Amsterdamie, Wiedniu, Ljubljanie itd.[113]



il.154. Instant ASCII Camera oraz wydruk zdjęcia.

Vuk Ćosić stworzył również kilka videoclipów w ASCII (między innymi do: „C'mon Babye Light My Fire” czy „Should I Stay or Should I Go”). Muzykę do nich przetworzył Alexei Shulgin a wydane

112 M. Hopfinger, dz.cyt., s.509.
113 http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/camera.htm , dz.cyt.

zostały w nakładzie wytwórni Vinylvideo.[114]

7.2. DOUGLAS DAVIS.

Ten nowojorski artysta internetowy nie jest raczej artystą ASCII. Chcę jednak wspomnieć o jego pierwszym „globalnym” dziele, które z ASCII ma trochę wspólnego. Formalnie.

W roku 1994 Davis, jak podaje Ewa Wójtowicz, prezentował retrospektywę swych prac w Lehman Collage Art Gallery (Nowy Jork). W tym czasie owa galeria otrzymała serwer (jak na rok 1994 było to dość rzadkie). Kurator galerii – Susan Hoeltzel zaproponowała Douglasowi by wykorzystał tę okazję i stworzył pracę która byłaby nawiązująca do jego retrospektywy.

Artysta postanowił ulec temu intrygującemu pomysłowi. Powiedział wtedy: „Od razu pomyślałem o klawiaturze, środku interakcji związanym z Siecią, a niemożliwym w wideo czy innych sztukach >>płaskiego ekranu<<. (*od aut.: w których to sztukach się Douglas specjalizował)*. Największą różnicą między przekazem telewizyjnym i Siecią jest klawiatura. Z jej pomocą ludzie mogą wyrazić wszystko; mają pełną możliwość ekspresji. To oznacza, że między mną a publicznością może nastąpić bardziej intensywne i osobiste połączenie. Dlaczegóż by więc nie zachęcić całego świata do napisania razem zdania?”.[115]

Tak właśnie powstał projekt „The World's First Collaborative Sentence”.[116] Davis został tym samym inicjatorem najdłuższego zdania na świecie, pisanego przez każdą osobę na świecie, niezależnie od języka jakim włada czy jego koloru skóry. Było to łatwe a tym bardziej możliwe do zrealizowania właśnie dzięki Internetowi!

W każdym bądź razie zdania w komputerze jak i w internecie są pisane za pomocą znaków ASCII, zatem może rzec iż zdanie to jest również najdłuższym zbiorem znaków ASCII w jednym wersie!

114 http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/music/ , dz.cyt.
115 E. Wójtowicz , dz.cyt., s.19.
116 http://www.medienkunstnetz.de/works/the-worlds-first-collaborative-sentence/.

7.3. JODI.

Jak podaje Wójtowicz – prace Jodi „to już nie impresja, jak u Ćosićia, ale dekonstrukcja i obnażanie elementów nieprzeznaczonych do ujawnienia przez autorów”.[117] Ma tu ona na myśli zapewne projekt duetu Jodi.org, wykonany w roku 1995. jest to strona internetowa http://wwwwwwwww.jodi.org/ .[118]

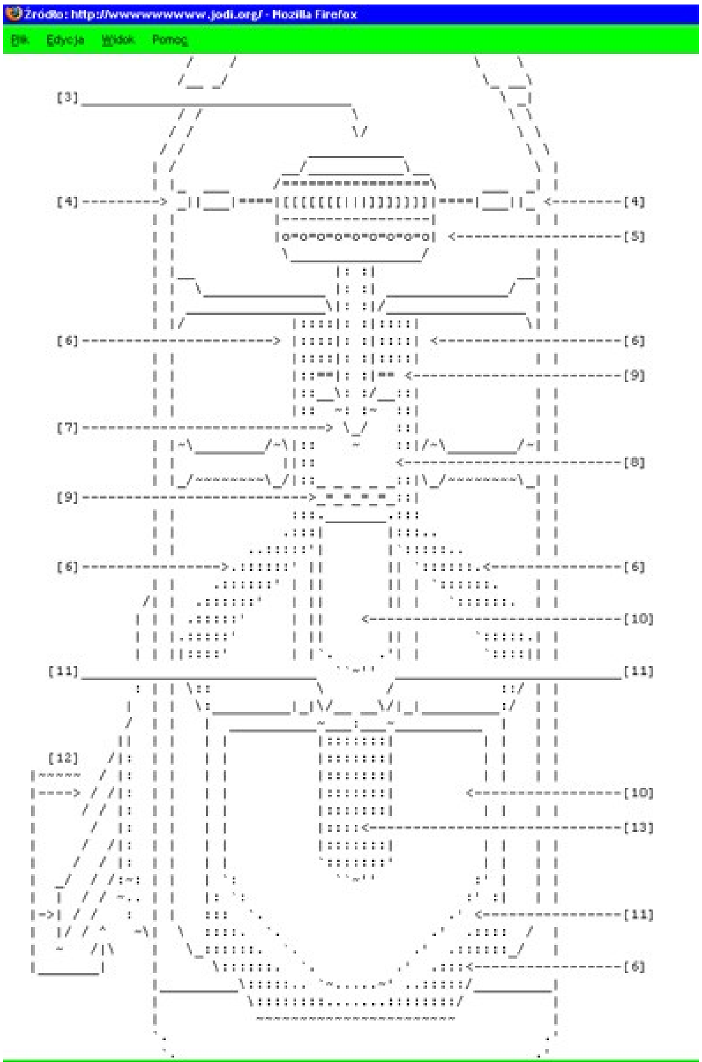


il.155. Screen-shot migającej strony Jodi.org

Jak również wspomina Wojtowicz jest ona dla zwykłego czytelnika tudzież odbiorcy „chaotyczna i nieczytelna”.[119] Jednak dla świadomego odbiorcy, przyzwyczajonego do odbioru ASCII grafik, od razu widoczne są rysunki ASCII, tyle że „rozjechane” - co czasami się zdarza gdy np. zastosuje się złe łamanie wersów czy też proporcjonalne czcionki (w tym przypadku Georgia). Ponadto dla

117Wójtowicz E., dz.cyt., s.26.
118http://en.wikipedia.org/wiki/Jodi/.
119Wójtowicz E., dz.cyt., s.71.

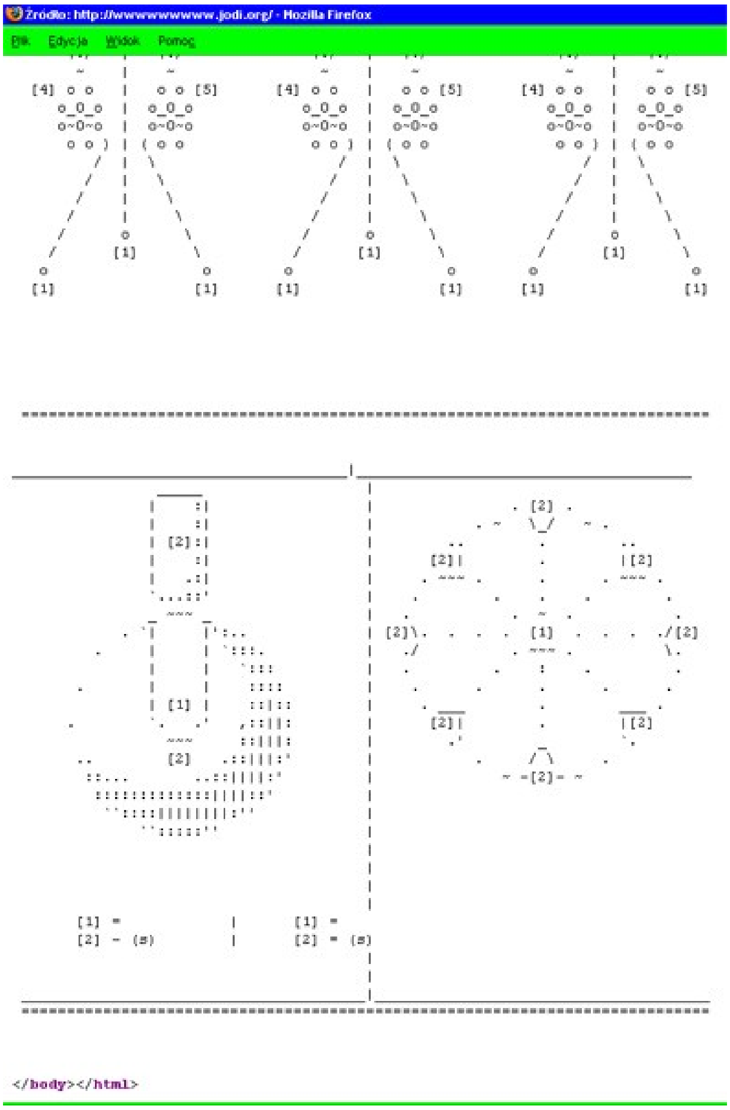
użytkownika, który zna się trochę na tym jak działa internet – jest to dość prosta do rozwiązania „zagadka”. Wystarczy spojrzeć w źródło strony (w przeglądarce Firefox, skrót ctrl+u) by przekonać się jak wyglądają te ASCII grafiki w rzeczywistości. Niestety i w tym przypadku możemy dojść do wniosku iż nie wiemy co widzimy. Są to schematy budowy bomby wodorowej oraz bomby jądrowej.[120]



il.156. Schematy bomb wykonane w ASCII. Jodi.org

120 http://en.wikipedia.org/wiki/Jodi , dz.cyt.

ASCII ART



il.157. Schematy bomb wykonane w ASCII. Jodi.org

Jodi to duet zajmujący się net artem praktycznie od samego początku istnienia tego zjawiska. Jednak szerzej działają oni na polu wykorzystania czystego kodu HTML oraz z użyciem innych metod niż sztuka ASCII. W tej konkretnej dziedzinie wykonali oni jeszcze jeden projekt, który został przedstawiony jako post na forum internetowym Nettime.org. Projekt ten nazywa się *yeeha! Został wykonany w 1996 roku, oraz składa się on z tekstu i rysunków wykonanych techniką ASCII.[121]

121 E. Wójtowicz , dz.cyt., s.71.

```
Date sent: Mon, 29 Jul 1996 08:27:46 -0700 (PDT)
To: nettime-l@Desk.nl
From: jodi@jodi.org (jodi)
Subject: nettime: *yeeha!

..!!!!!......................,,!!!! ...................."...................* :
under S1 heoreti cally, i litist powersqua re,000. A business that will
_____\__ \\//__ ___ /==================\ ___ __\\. []-------> le5t
anybeody put a 54 5on 5 you are worth and c5apable of. I 45invite y3ou to
join t6uhe only k in th272e world
__/____________\__ \\//__ ___ /==============

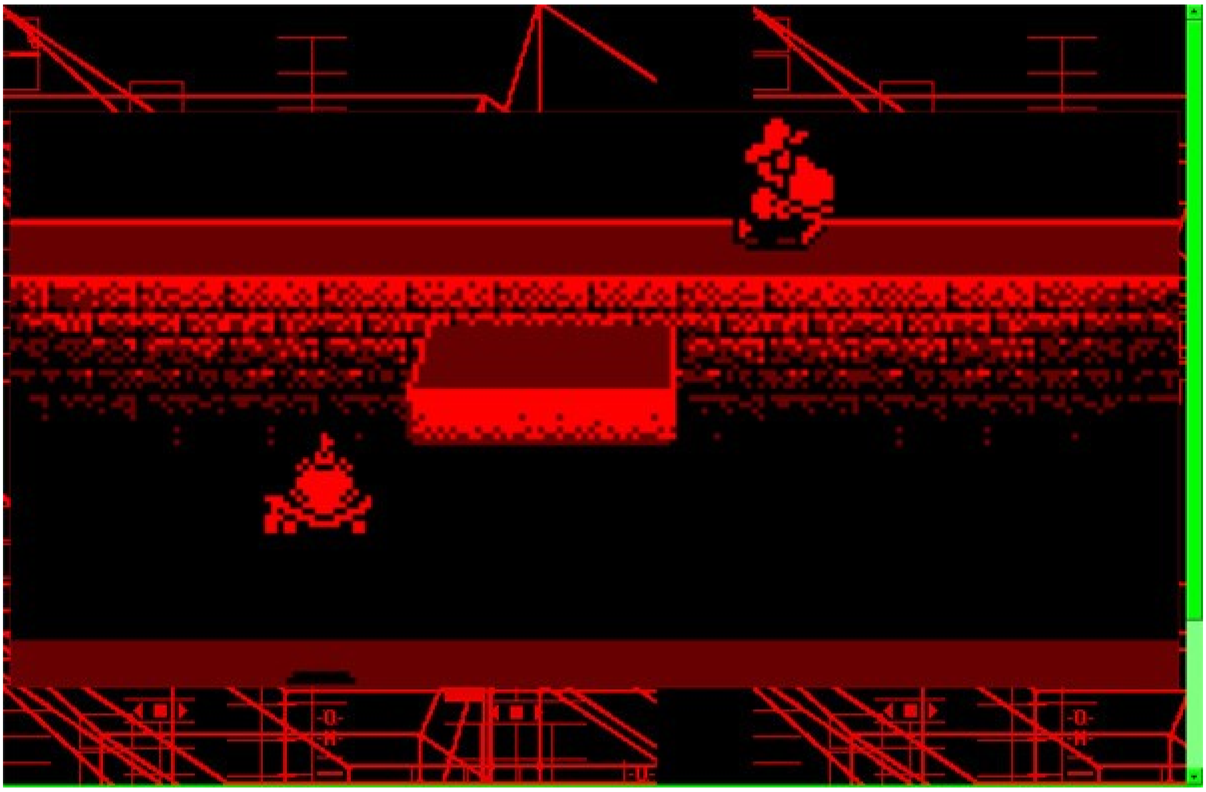
       '\-----------
        /            \=========*                                  y Accep table
____|__________\_____
/ ____________________ \
V _================_ V
"-================-"

/\_______ _______/\`. : |___ |*| ___| : .' | \__________________ |*|
yond Words! – 1 ab1le to start usiness54
vgrr o77777777777ut of your7 h71ome \\//__ ___
/==================\___ __\\.onals hate anything, it's hucksters, con-
re info: m ajor and "i()()me" in the msg body
* URL: http://www.desdime-owner@i=0-9s.in-b
_____\__ \\//__ ___ /==================\ ___ __\\. []------->
```

il.158. Projekt *yeeha! Jodi.org

Jako że Jodi jest dość wszechstronnym duetem artystów, w swych pracach również posłużyli się ANSI Artem. Użyli go do wykonania ruchomej atrapy gry jednoekranowej z poziomami trudności idącymi górę. Jodi pozwala na powiększenie zalinkowanych fragmentów owej gry, dzięki czemu możemy obejrzeć z bliska jej szczegółową grafikę. A ta wykonana została z pomocą blokowego cieniowania ANSII. Projekt ten odnaleźć można na stronie Jodi.org w linku o nazwie „SURGERY”[122] (w tłumaczeniu na polski: „operacja” lub „chirurgia”).

122 http://wwwwwwwww.jodi.org/100cc/havoc/pemo6.html/.



il.159. „Surgery” - zbliżenie. Jodi.org

Technika użycia ANSII w tym projekcie ukazuje zarazem, jak przez wiele lat tworzono gry komputerowe oraz gry na wszelkiego rodzaju konsole, łącznie ze znanym w Polsce w latach 90-tych Pegasusem.

Twórczość Jodi, a przynajmniej ta jej część która łączy ją z ASCII Artem początkowo może wydawać się dość abstrakcyjna czy też surrealistyczna. Jednak można zarazem interpretować ją na wiele sposobów. Zwłaszcza w przypadku rysowania schematów bomb przez artystów, czy też czołgów nie jest się w stanie przejść obojętnie. Jednak, być może, była to sztuka reakcyjna, jednak w latach 90-tych. Dzisiaj, nieopisana żadną teorią ogólnie dostępną, pozostaje ona binarną ekspresją artystów z Europy (Holandii i Belgii).

o¤°`°¤o,¸¸¸,o¤° 8. ASCII ART INSPIRACJE °¤o,¸¸¸,o¤°`°¤o

8.1. ASCII W SZTUCE UŻYTKOWEJ. PRZYKŁADY.

Komiksowe figurki Kaomoji, produkowane przez firmę Yujin są częściowo przedstawione za pomocą ASCII Art, częściowo przy pomocy emoticonów oraz japońskich kreskówek. Miks tych atrybutów karze sądzić iż ASCII Art jest nadal żywy na Wschodniej Półkuli.[123]



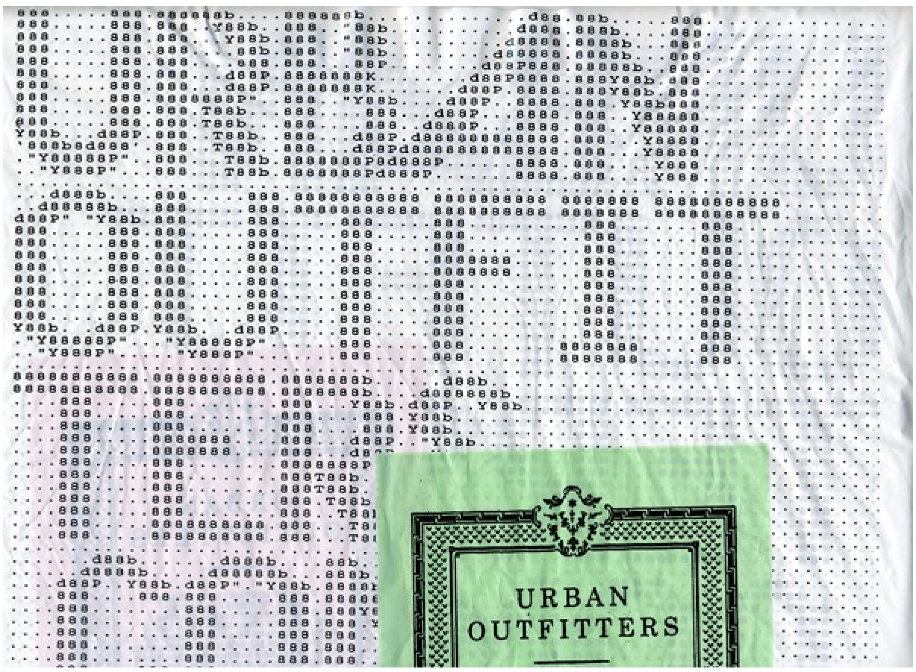
il.160. Japońskie figurki Kaomoji

123 http://notcot.com/.



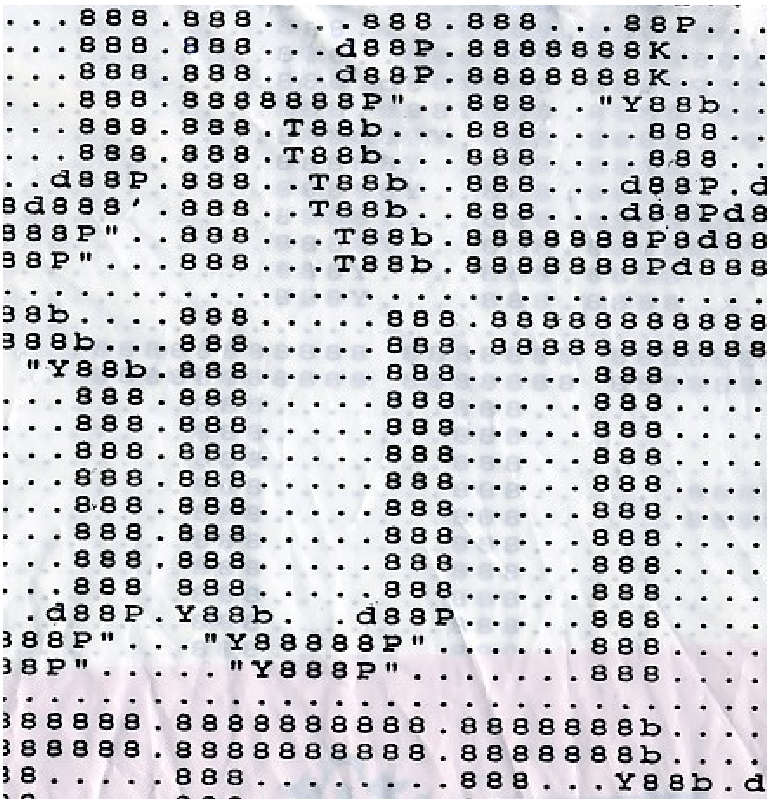
il.161. Japońskie figurki Kaomoji

Urban Outfitters – torby/siatki z napisami wykonanymi za pomocą kodów ASCII.[124]



il.162. Urban Outfitters – torby/siatki

124 Tamże.



il.163. Urban Outfitters – torby/siatki

Baxter of California postanowił swoją linię kosmetyków do pielęgnacji skóry oprawić w designerskie etykiety wykonane w technice ASCII Artu.[125]



il.164. Baxter – kosmetyki

125 Tamże.

Większa butelka zawiera doskonałą, prawie realistycznie oddaną kopię fal morskich, przypominających te u wybrzeży Kalifornii, oraz Płyn do codziennego mycia twarzy.
Natomiast kartonik został oprawiony w zdjęcie osoby w kapturz a zawierający Kompleks pod oczy.
Baxter oferuje również inne wzory – również wykonane w ASCII.



il.165. Baxter – kosmetyki

Kurtyna „Gardijnen” - wzory konarów drzew drukowane wprost na „zasłonę” - a gdy przyjrzymy się z bliska – zauważymy iż są one złożone z milionów elementów kodu ASCII.
Wykonała je holenderska artystka Nienke Sybrandy.
Wymiary całości kurtyny: 3.40m x 5.60m; wykonane ze 100% bawełny; druk digitalny.[126]

126 http://nsybrandy.nl/.



il.166. Gardijnen (kurtyna).



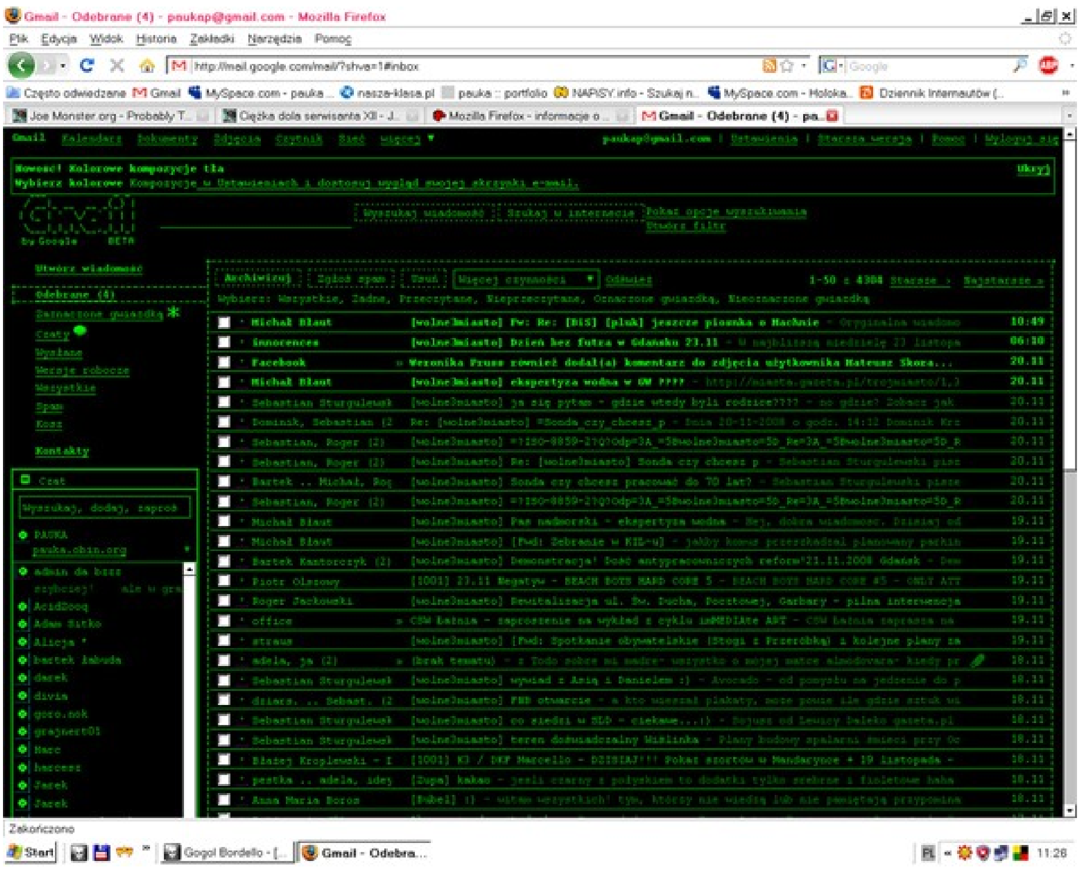
il.167. Gardijnen (kurtyna)- detal.

ASCII ART

Najbardziej znana poczta e-mail, najbardziej znanej przeglądarki internetowej Google pod koniec roku 2007 wyposażyła swój produkt Gmail w dodatkowe funkcje.[127] Między innymi możliwość zarządzania kompozycjami tła. Oprócz typowych neutralnych motywów znalazła się tam również genialna perełka dla fanów ASCII Art i starych 8 bitowych komputerów. Oto kompozycja tła inspirowana ASCII Artem:



il.168. Gmail – tytułowy detal, z nazwą marki nawiązującej do słynnego logo ASCII ART (w stylu oldschool).

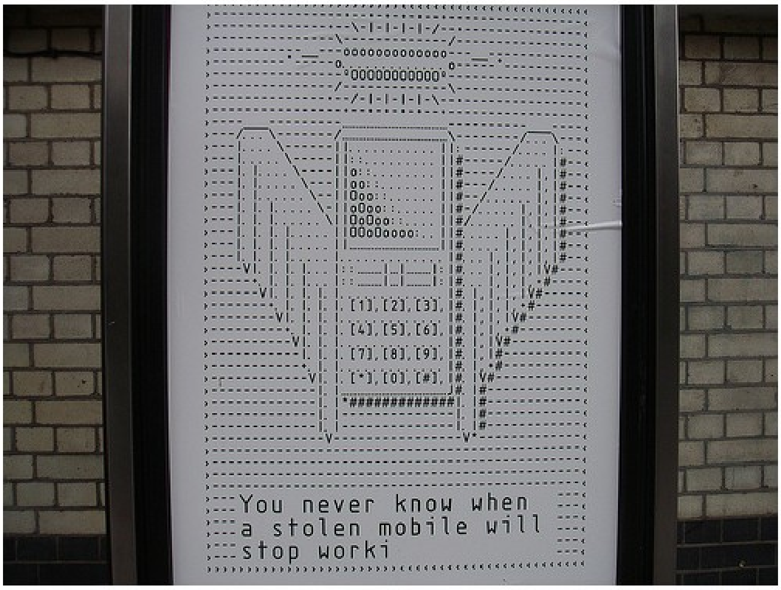


il.169. Gmail – wersja poglądowa.

127 http://gmail.com/.

ASCII ART

Mały billboard, z 2007 roku, reklamujący możliwość blokady komórki w ciągu 48 godzin od momentu kradzieży. W tym przypadku wykorzystano czystą sztukę ASCII. Efekt jest wręcz genialny.



il.170. Billboard reklamowy z wykorzystaniem ASCII Art.



il.171. T-shirt promujący Absolut Ghetto.

ASCII ART

Wzór Absolut Ghetto, wykonany przez Mr kitty (flicr.com), na zlecenie Ghetto Hackers, z okazji konwentu hakerów DefCon w Las Vegas. Z bliska we wzorze można odnaleźć i odszyfrować nazwy członków zgrupowania.[128]

Ilustracja w stylu ASCII, przedstawiająca „Pedo bear” - misia znanego z japońskiej anime, w jednym z niemieckich czasopism traktujących o grach - „GEE magazin”.[129]



il.172. Pedo Bear w GEE magazin.

Kolejne, co prawda niedosłowne, nawiązanie do sztuki ASCII, to projekt studia SEMdesign - nakrycie na stół. (Zaprezentowane podczas tygodnia Salone Internazionale del Mobile 2007, w Milan).[130] I w tym przypadku, również, nastąpiło wymieszanie działań –

128 http://flicr.com/.
129 http://blog.milkboys.org/.
130 http://semdesign.nl/.

typograficznych - jednak na zarysie teorii ASCII Artu.
ASCII Art za pomocą znaków formowało, lub też próbowało formować, obrazy. Różnica jednak leży w przedstawieniu formy. ASCII Art wypełniało ją od wewnątrz, tworząc pełne grafiki, natomiast SEMdesign stworzyło wzór, który tłem sugeruje zarys formy - w tym przypadku talerza.



il.173. SEMdesign - nakrycie stołu.



il.174. SEMdesign - nakrycie stołu.

8.2. INSPIRACJE ASCII W GRAFICE. PRZYKŁADY.

Joachim Robert- współczesny artysta - stworzył kilka ilustracji, korzystając z dostępnych znaków ASCII w połączeniu z różnymi modelami czcionek oraz znaków partytury.

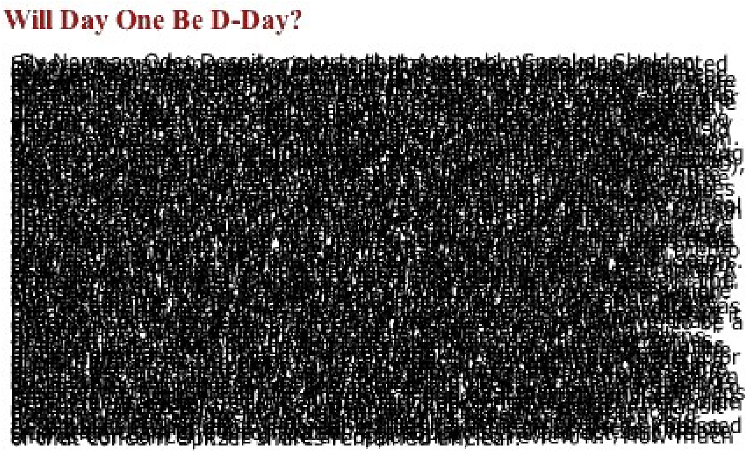


il.175. Joachim Robert – ilustracja.



il.176. Joachim Robert – ilustracja.

Plakat Op-Art-BDS. Pomijając w tym przypadku teoretyczny podtekst posteru D-Day,[131] skupmy się na estetyce wykonania. I tak: prostota, gra liter, natężona, poprzycinane wersy. Prawie jak gęsto zagnieżdżone znaki ASCII. Sądzę, iż w tym przypadku mogły one być inspiracją, lecz tym razem – niedosłowną.



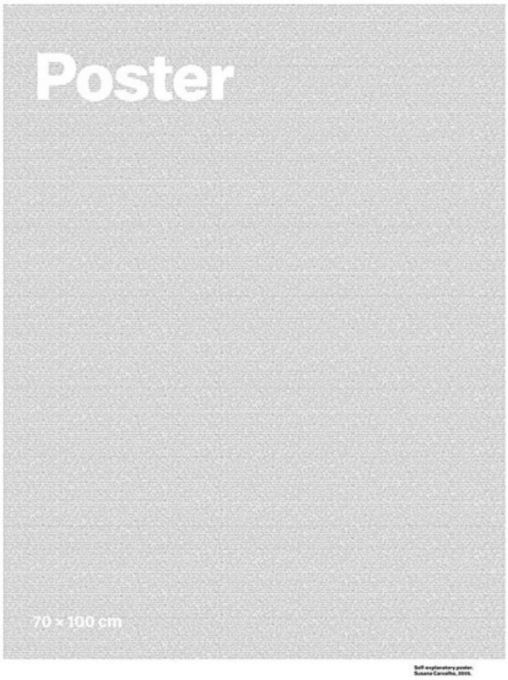
il.177. Poster D-Day.

Kolejne plakaty to przykład wykorzystania typografii w ich tworzeniu – zarówno samych napisów jak i obrazów. Jednak wszystkie one są wręcz paralelne do grafik ASCII Artowych.



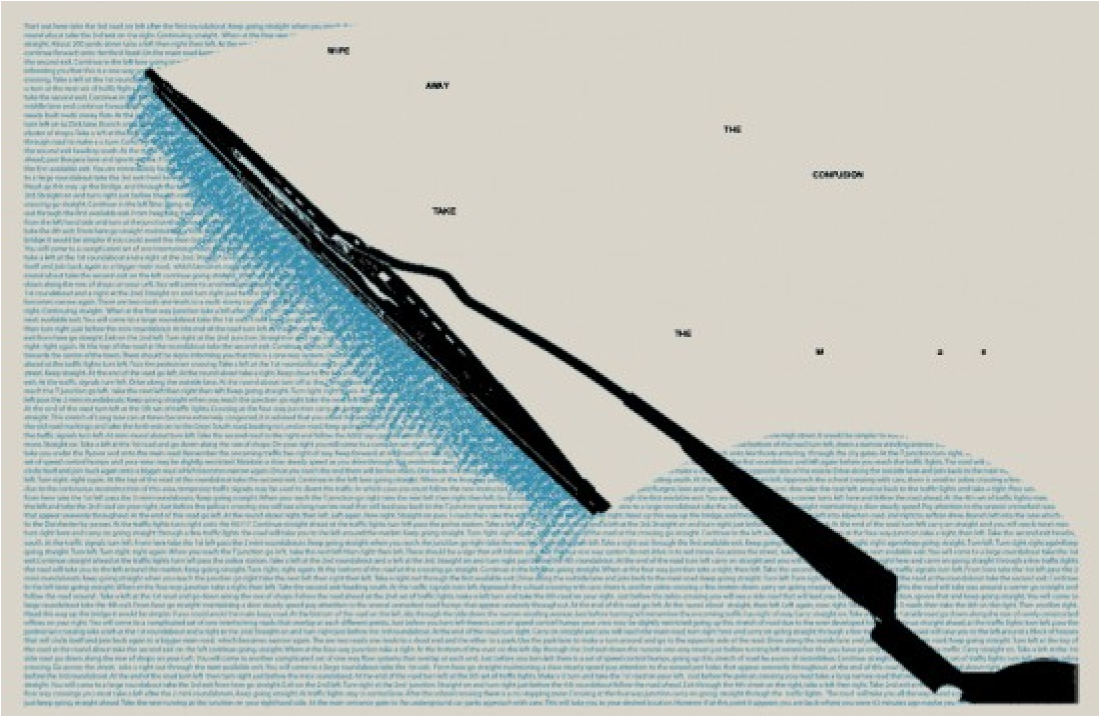
il.178. Niemiecki poster wykonany ze znaków „?”.

131 http://nolandgrab.org/.



il.179,180. Poster w całości zapisany tekstem.





il.181. Poster przedstawiający wycieraczkę ścierającą wodę skonstruowaną z napisów.

Warszawski artysta streetartowy – Kwiatek[132] - od początku swej działalności inspiruje się znakami ASCII. Tworzy z nich twarze – swoje autoportrety oraz portrety znajomych. Z reguły drukuje prace wprost na kartkę, które później stają się wlepkami, bądź też posługuje się metodą szablonów. Jego twórczość pokazuje że w użyte w bardzo prosty i czytelny sposób znaki ASCII, niekoniecznie więc ich nagromadzenie, może prowadzić do trafnego odczytania nie tylko samego konceptu, ale również do rozpoznania osoby, która została przedstawiona na obrazie.

132 http://vlepvnet.bzzz.net/.



il.182. Streetart Kwiatka. (od góry: autoportret, poniżej portret Mariusza Warasa – m-city).



il.183. Streetart Kwiatka.

o¤°`°¤o,¸¸¸,o¤° 9. ASCII ART A SZTUKA °¤o,¸¸¸,o¤°`°¤o INTERNETU.

Sztuka internetu – inaczej Net Art – jako zjawisko była już rozpoznawalna we wczesnych latach 90-tych. Swą nazwę (pierwotnie net.art) wywodzi z maila napisanego przez Vuka Ćosićia (tak przynajmniej twierdzi Alexei Shulgin).
Mail ten zawierał ciąg nieczytelnych znaków, wraz z fragmentem: „J8~g#|\;Net.Art{-^s1”. Dodatkowy ciąg znaków udało się rozszyfrować dopiero Igorowi Marcoviciowi. Znajdował się tam między innymi tekst, który w tłumaczeniu na język polski brzmi: „Wszystko to staje się możliwe dopiero z wyłonieniem się Sieci. Sztuka jako pojęcie staje się zbędna...”[133]
Dodatkowo Shulgin rozprzestrzeniał myśl Net Artu pisanego z kropką – net.art – co tłumaczył faktem skojarzenia takiej formy z zapisem rozszerzeń plików.[134]
Ryszard Kluszczyński definiuje to zjawisko w taki sposób: „Net art jest alternatywnym układem sztuki, który funkcjonuje poza rynkiem określanym przez system galeryjny. Dąży do przełamania izolacji jednostek, czyniąc z twórczej samoekspresji, kontaktu i globalnej, wielokierunkowej komunikacji, podstawowe jakości sztuki. Otwartość, powszechność, bezgraniczność to cechy net art”.[135]
Samo pojęcie natomiast oznacza „sztukę, której głównym medium, a najczęściej również tematem jest internet”.[136] W naszym ojczystym języku można by net art nazywać również „sztuką internetu” niestety zrezygnuję z tej pompatycznej opcji na rzecz rzeczowego skrótu w wersji angielskiej.

Jak napisała Wójtowicz w swej publikacji – net.art już podczas

133 Wójtowicz E., dz.cyt., s.22.
134 Tamże, s.23.
135 Hopfinger M., dz.cyt, s.419.
136 http://pl.wikipedia.org/wiki/Sztuka_Internetu/.

swego aktu tworzenia można było podzielić na działy tematyczne.[137]
Pierwszym zaczątkiem sztuki internetu był e-mail art.
Swą genezę kryje on w realnym (nie wirtualnym) mail artcie, który zapoczątkował Ray Johnson, w latach 70-tych.[138] Natomiast formę tekstowo – graficzną, w internecie, rozpowszechnił Vuk Ćosić. Na samym początku swej twórczości rozsyłając obrazy wykonane w technice ASCII.[139] Ćosić w miarę jak odkrywał technologiczne możliwości internetu zaczął w późniejszym czasie tworzyć prace w HTML. Jednak nigdy (co de facto już wspominałam) ASCII Artu nie porzucił.
Sam net.art który pierwotnie zaczynał od e-mail artu przeszedł kolejno w fazę HTML artu. Co zaiste jest jedną z paralelnych cech net.artu z każdym innym gatunkiem sztuki – dążył on od form prostych do bardzo urozmaiconych strukturalnie, i podąża nadal – wciąż się rozwijając.

W tym miejscu należy zaznaczyć iż e-mail art mimo że pierwotnie zawierał między innymi ASCII Arty nie był powodem ich powstania, a jedynie rozpropagowania. ASCII Art bowiem powstał dekadę (komputerową) przed powstaniem sztuki internetu! Net art jedynie skorzystał z już istniejącej opcji artystycznej i ją „zapożyczył”. Dzięki temu społeczność ASCII art rozwinęła się globalnie i mogła kultywować działania na swej Scenie już za pomocą internetu.
Mimo tego że ASCII Art powstał przed sztuką internetową i przed internetem jako takim, jest on jednak często klasyfikowany jako jeden z pierwszych nurtów pierwotnych net art. Należy pamiętać że jest to czysto teoretyczne uproszczenie i tak naprawdę sztuka internetu po prostu zaanektowała w swe podwoje już od dawna istniejący ASCII Art. W związku z czym spróbuję w tym rozdziale porównać oba kierunki czy też sklasyfikować ASCII Art na podstawie

137 Wójtowicz E., dz.cyt., s.26.
138 Tamże, s.178.
139 Tamże, s.36.

paralelności do sztuki internetu. Pamiętając zarazem iż ASCII Art to raczej część sztuki komputerowej nie internetowej. Powstał on na komputerze (oczywiście chodzi mi tu o znaną dziś formę), upowszechnił go i wykorzystał internet. Za jego pomocą były tworzone pierwsze dzieła sztuki internetowej. Jednak sam w sobie nie wywodzi się z niej. Jest to dość istotne i warto o tym pamiętać czytając dalszą część tego rozdziału.

Wójtowicz w swej książce przywołuje słowa Juliana Stallabrassa: „Artyści medialni! (...) Po prostu pozbądźcie się swoich ambicji i nie uważajcie ludzi za idiotów niezdolnych do kreatywnej komunikacji. Dziś możecie znaleźć tych którzy mogą wam dorównać. Jeżeli tego chcecie, oczywiście”.[140] Myśl ta idealnie pasuje do tego co przez lata stało się z ASCII Artem. Tworzą go zwykli użytkownicy internetu, stworzyli oni swoiste społeczności, a ponadto netykietę. Netykietę która pozwala przetwarzać gotowe obrazki na ludzkich zasadach, bez użycia archaicznego prawa własności – co ma miejsce w przypadkach prób reinterpretacji dzieła sztuki w świecie rzeczywistym.
Wielu komentatorów net.artu, łącznie z Ewą Wójtowicz, przywołuje słowa Waltera Benjamina (które wygłosił w 1936 roku!). Brzmiały one: „Całe wieki rzecz miała się tak, że nielicznej garstce piszących przeciwstawiana była wielotysięczna rzesza czytelników. Pod koniec ubiegłego stulecia dokonały się w tym względzie pewne zmiany”.[141] Natomiast autorka zinterpretowała je tak: „(...)w pewnych okolicznościach uczestnik, np. grupy dyskusyjnej, może trafić do dzieła sztuki, jeżeli zakłada ono interaktywny odbiór. Co więcej, na te okoliczności sztuka Internetu kładzie szczególny nacisk. Bez umożliwienia tego, sztuka Internetu straciłaby sens(...)”.[142] Kilka wersów powyżej wspominałam na temat

140 Tamże, s.20.
141 Tamże, s.93.
142 Tamże, s.94.

reinterpretacji dzieł ASCII. Wedle netykiety i „polityki" grup dyskusyjnych ASCII – przemiany obrazów już istniejących są nie tylko dopuszczalne ale i wskazane jest ich poprawianie i przerabianie. Jest to jak najbardziej interaktywny odbiór sztuki.

ASCII Art, wedle podziału net.artu przez Floriana Cramera, zalicza się do kategorii software artu. Definiuje on tę kategorię net.artu w ten oto sposób: „Software Art to realizacje, których materiałem jest zestaw algorytmicznych instrukcji formalnych, (i/lub) odnoszących się do społecznego i politycznego funkcjonowania software'u".[143]
Natomiast Kluszczyński kategorię software'u zalicza jako jedną z trzech struktur dzieła hipermedialnego. Według niego są to kolejno: hardware – narzędzie, software – oprogramowanie i artware – które wykorzystuje wcześniejsze poziomy. Na poziomie artware, jak podaje: „spotykają się kreacyjna, designerska wyobraźnia artysty i aktywne zachowania odbiorców, działania kreacyjne wyrażające się poprzez serię wyborów, podejmujące odpowiedzialność za ustanowienie dzieła".[144]
Według Edward Shanken: „Wszystkie czynności, które mają związek z przedmiotem lub materią są wynikiem software. Same obrazy to hardware. Informacja o tych obrazach to software".[145]

W przypadku ASCII Artu mamy do czynienia z obydwoma pojęciami: software i hardware. Gdyż obraz powstaje na skutek użycia klawiatury, a sama informacja jest nią nadal, nawet przy skończonym dziele. Jest widoczna od razu, gdyż sama w sobie przedstawia podstawowe kodowanie komputera. Twór można by rzec, na podstawie opisu Shankena – wręcz idealny, dualistyczny. Wedle teorii Kluszczyńskiego ASCII Art można sklasyfikować również jako dzieło hipermedialne (czyli software, hardware i artware zarazem).

143 Tamże, s.48.
144 Hopfinger M., dz.cyt., s.508.
145 Wójtowicz E., dz.cyt., s.49.

Jednak jedynie teoretycznie, w kwestii stricte strukturalnej. Powód jest dość prosty – różnice pojmowania poziomu artware. Kluszczyński ma na myśli dzieło internetowe, jak na przykład strona internetowa – na której odbiorca musi wykonać czynności by dojść do sedna pracy, bądź by samemu ją stworzyć. Natomiast w przypadku ASCII Artu działa to podobnie, jednak – odbiorca by samemu stworzyć dzieło bądź je poprawić, musi ściągnąć obrazek na komputer – przerobić je czy też zmienić – i dopiero potem umieścić ponownie w internecie, już jako nowe dzieło. Jednak może to być „przeróbka" poprzedniego dzieła, a cały ten proces nie jest tak uproszczony jak ujął to Kluszczyński, ale, co zadziwiające, najważniejsze punkty wymienione przez tego krytyka sztuki, się – teoretycznie – pokrywają.

W przypadku sztuki internetu zaistniało również i rozprzestrzeniło się pojęcie multimediów. Nicholas Negroponte ujmuje to tak: „(...) bity można łatwo mieszać ze sobą i używać wielokrotnie razem lub oddzielnie. Mieszankę dźwięku, wideo i danych nazwano >>multimediami<<. Wygląda to skomplikowanie, ale tak naprawdę to tylko mieszanina bitów".[146] Ryszard Kluszczyński twierdzi iż „nowe multimedia dokonują pełnej integracji swych obrazowych, dźwiękowych i tekstowych składników, tworząc w ten sposób integralną dziedzinę kreacji artystycznej".[147] Wedle tych definicji należy uznać iż ASCII Art w żadnym wypadku nie może być uznawany za multimedialne dzieło. Może jedynie stać się jego składnikiem – za pomocą czystego tekstu, bądź przetworzonego obrazu.

Wedle wszelkich przesłanek charakteryzujących od 1995 roku sztukę internetu (ustanowionych podczas @rs Electronica w Linzu)[148] należałoby stwierdzić że ASCII Art również nie jest sztuką internetową, ani żadnym jej „działem". Mimo tego iż ASCII Art w

146 Hopfinger M., dz.cyt., s.370.
147 Tamże, s.508.
148 Kluszczyński R.W., dz.cyt., s.142.

jakiś sposób zaistniał w internecie, tak już to napisałam wcześniej, powstał zanim powstał internet. Dlatego też dziwi mnie podejście niektórych historyków sztuki (por.Wójtowicz „Net art”), którzy za wszelką cenę klasyfikują ASCII Art jako wczesny net art. ASCII Art może być jedynie scharakteryzowany jako dzieło hipermedialne lub jako po prostu pierwsze – archaiczne - grafiki komputerowe.

Kluszczyński[149] omawia dwie formy komunikacji z widzem – odbiorcą, jakie podejmują media informacyjne. Pierwsza jest to „transmisja oparta o monolog”, kolejna jest połączona z interakcją („negocjacja oraz wymiana poglądów i idei”) - tzw. „dialog”. Jak dalej twierdzi forma „transmisji” jest obecnie uważana za archaiczną, „koncepcja interakcji” za nowoczesną.[150] Kolejno nawiązując do Forresta et al. - ukazuje kolejną opcję rozumienia interakcji, która wedle tej publikacji może zaistnieć jedynie między dwoma osobami, w czasie i miejscu rzeczywistym; natomiast wirtualnie zawsze interaktywność taka ma przygotowany wcześniej proces, na którym później opiera się cało wydarzenie będące przedmiotem owej interakcji – dlatego też uważana jest ona za fałszywą interakcję.
Jest to w tym przypadku przytaczane przy okazji sztuki intermedialnej, jednak wydawałoby się – nawet w przypadku sztuki rzeczywistej - taka interaktywność nigdy nie może zaistnieć, lub też zawsze jest fałszywa, gdyż zawsze opiera się na czymś już gotowym.
W przypadku opisywanego przeze mnie ASCII Artu można byłoby stwierdzić iż obie definicje komunikacji z widzem są jak najbardziej na miejscu. Jak już pisałam ASCII Art był i jest – tworzony oraz kiedyś (najczęściej) – przesyłany (poprzez BBS-y czy też później, mailowo). Nieco później zaczęły powstawać galerie

149 Tamże, s.15.
150 Tamże, s.17.

ASCII Artów w sieci. Każdy mógł je obejrzeć. To by głosiło za przyznaniem tej formie wyrazu opcji jedynie transmisyjnej. Jednak ASCII Art z założenia jest sztuką przetwórczą. Był on tworzony po to by ktoś mógł je poprawić, przerobić czy pokolorować. Dlatego też każda z prac podpisywana była sygnaturą. Zatem mimo samego faktu archaiczności samego ASCII artu oponowałabym za tym by w kwestiach komunikacji przyznać mu profil interakcyjności.

„Artysta – autor przestaje być twórcą (bądź jedynym twórcą) sensu dzieła, które obecnie jest (współ)tworzone przez odbiorcę w procesie interakcji z aparaturą i programem komputerowym. Zadaniem artysty staje się stworzenie układu – kontekstu, w którym odbiorca konstruuje przedmiot swego doświadczenia oraz jego znaczenie. Odbiorca ten nie jest więc już jedynie interpretatorem gotowego, czekającego na zrozumienie sensu, ani też podmiotem percepcji skończonego dzieła. Od jego aktywności i twórczej wyobraźni zależy bowiem struktura doświadczanego przeżycia (estetycznego); zarówno więc „forma" dzieła, jak i ewokowane przez nie znaczenia są (współ)kreowane przez odbiorcę, który przestaje w ten sposób być jedynie odbiorcą, a zaczyna (współ)twórcą".[151] Już pomijając fakt iż w większości dzieł ASCII Artowych głębszego sensu nie odnajdziemy, gdyż są to wytwory skupiające się na możliwościach najprostszego medium komputerowego. Czasami jednak wykorzystuje się je do produkcji dzieł „sensownych" artystycznie.[152] Rolę autora – artysty w przypadku ASCII Art można rozumieć w podobny sposób jak opisał to Kluszczyński. Faktycznie rola twórcy i odbiorcy jako współtwórcy jest w ASCII Art wręcz tradycją. Gdyż każdy odbiorca ASCII Artu może go przetworzyć, stając się tym samym współtwórcą – co zaznacza się również od samego początku istnienia ASCII Artu w sygnaturach. Kluszczyński w swej książce „Społeczeństwo informacyjne (...)" przytacza słowa Roy'a Ascotta, który to

151 Tamże, s.70.
152 Twórczość Vuka Ćosića.

„proponuje zastąpienie idei autora ideą autorstwa, ale autorstwa dzielonego, autorstwa, które jest jakby wspólnym dobrem, ale i zadaniem, tych wszystkich, którzy uczestniczą w procesie komunikacji artystycznej".[153] Słowa te Ascott wypowiedział w roku 1995 – natomiast Scena ASCII Art takową filozofię wyznawała już dziesięć lat wcześniej. Moim zdaniem rola autora, jako demiurga[154] w sztuce internetowej, interaktywnej – nadal istnieje. Mimo wszelkich autorstw grupowych, dzielonych czy współautorstw – zawsze czy to w rzeczywistości czy w świecie wirtualnym – istnieje pojedyncza osoba, która stwarza koncept w swej głowie. To właśnie jest autor. Fakt, może on później dzielić się autorstwem, ale to on stworzył drogę którą mogą kroczyć następni autorzy (już współautorzy), ale to jednak on pozostaje pomysłodawcą – autorem.

„(...) szereg propozycji artystycznych zrealizowanych w Internecie właśnie zmierza do tego, aby użytkownicy otrzymali jedynie swoisty zalążek dzieła, które otworzy przed nimi swe potencjalne wymiary wtedy tylko, kiedy zostanie ono przez nich samych aktywnie i twórczo potraktowane, to znaczy – kiedy wejdą oni w dialog najpierw ze strukturą zaproponowaną jako punkt wyjścia, potem z innymi użytkownikami, aby w fazie końcowej, która skądinąd zawsze jest umowna".[155] W przypadku ASCII Art dzieło jakie zobaczyć możemy w internecie, może być dla jednego odbiorcy dziełem skończonym, dla innego dziełem które można przetworzyć, rozbudować, animować, itd. Zawsze istnieje jednak możliwość twórczego wykorzystania dzieła wyjściowego. Jednak dzieło to już samo w sobie może okazać „swe potencjalne wymiary", nawet jeśli nie zostanie twórczo – poprzez „dialog" potraktowane.
„Tekst/dzieło zajmuje pozycję prymarną, a jego znaczenie powstaje, stale od nowa, w trakcie każdej jednostkowej percepcji, w

153 Tamże, s.86.
154 Tamże, s.69.
155 Tamże, s.84.

zależności od tego, w jakie konteksty dzieło to zostanie włączone. Czynność tak pojmowanej kontekstualizacji dzieła okazuje się dalszym ciągiem jego kreacji(...)”,[156] według Kluszczyńskiego taki proces uznać można za dekonstrukcję dzieła, czym wpisuje się ono w schematyzm wszelkich dzieł postmodernistycznych. Fragment ten tyczący się hipertekstu, można moim zdaniem nadpisać nad idee dzieła ASCII Art. Przy zaznaczeniu iż dzieło to może podlegać takowej dekonstrukcji ale nie musi. Gdyż w przypadku ASCII Artu – dzieło takie może po prostu trwać zawieszone w wirtualnym świecie internetu, trwać w stanie constans nawet dziesięć lat zanim któryś z odbiorców tego dzieła nie będzie chciał go przetworzyć.

Aby ustalić okres periodyzacji ASCII Artu, należałoby się tego podjąć dwojako.

Po pierwsze rozkwit ASCII Artu nastąpił gdy internet nie był jeszcze znany pod dzisiejszą postacią, były to raczej tzw. „sieci lokalne” używane przez duże firmy i uniwersytety w celach przekazu informacji jako BBSy. Jak już pisałam w rozdziale 2.6., moim zdaniem pierwszym ASCII Artem był pierwszy emoticon „:-)”. Który został wysłany na takowej liście 10 września 1982 roku. W tym miejscu – tę datę uznałabym za „wielki wybuch” ASCII Artu.

Z pewną uwagą – dotyczącą późniejszego właściwego rozwoju ASCII Artu; jaki znany jest z bardziej skomplikowanych grafik, jak chociażby „głupawe krowy” (il.41).

Natomiast, co do końca epoki. Cóż jest to problematyczne. Wójtowicz twierdzi że końcem epoki net.artu (konkretnie: net artu z kropką) jest rok 1998 (pojawienie się pewnej galerii internetowej).[157] Jest on umownie uznawany za „koniec wczesnego etapu sztuki Internetu”. Tyczy się to oczywiście skoku technologicznego jaki dokonał się od lat 80-tych do roku prawie 2000. Artyści internetowi już nie badali możliwości medium jak

156 Tamże, s.64.

157 Wójtowicz E., dz.cyt., s.75.

działo się to na początku. Postanowiono wyjść z założenia iż tworzenie tautologii jest aktywnością niezdrową i zakończyć żywot anachronicznego tworu jakim stał się net.art. Wedle tej retoryki od tego momentu istnieje nowy, już, Net Art. Szczerze mówiąc, jak dla mnie jest to po prostu jakieś nieistotne żonglowanie między semantycznymi zależnościami wygórowanych definicji. Być może powinien rozwiązać ten problem Lévi-Strauss.
Wracając do mej próby periodyzacji. Lata świetności ASCII Artu można liczyć od jego początku po połowę lat 90-tych. Kolejno umiarkowany spadek formy. Jednak w linii constans trzyma się do dnia dzisiejszego, czyli aktualnie (17 stycznia) 2009 roku. I jak wszystkie znaki w internecie wskazują będzie trwał jeszcze bardzo długo. Na pewno do momentu w którym ktoś nie rozprzestrzeni tak uniwersalnego kodowania jakim jest ASCII.

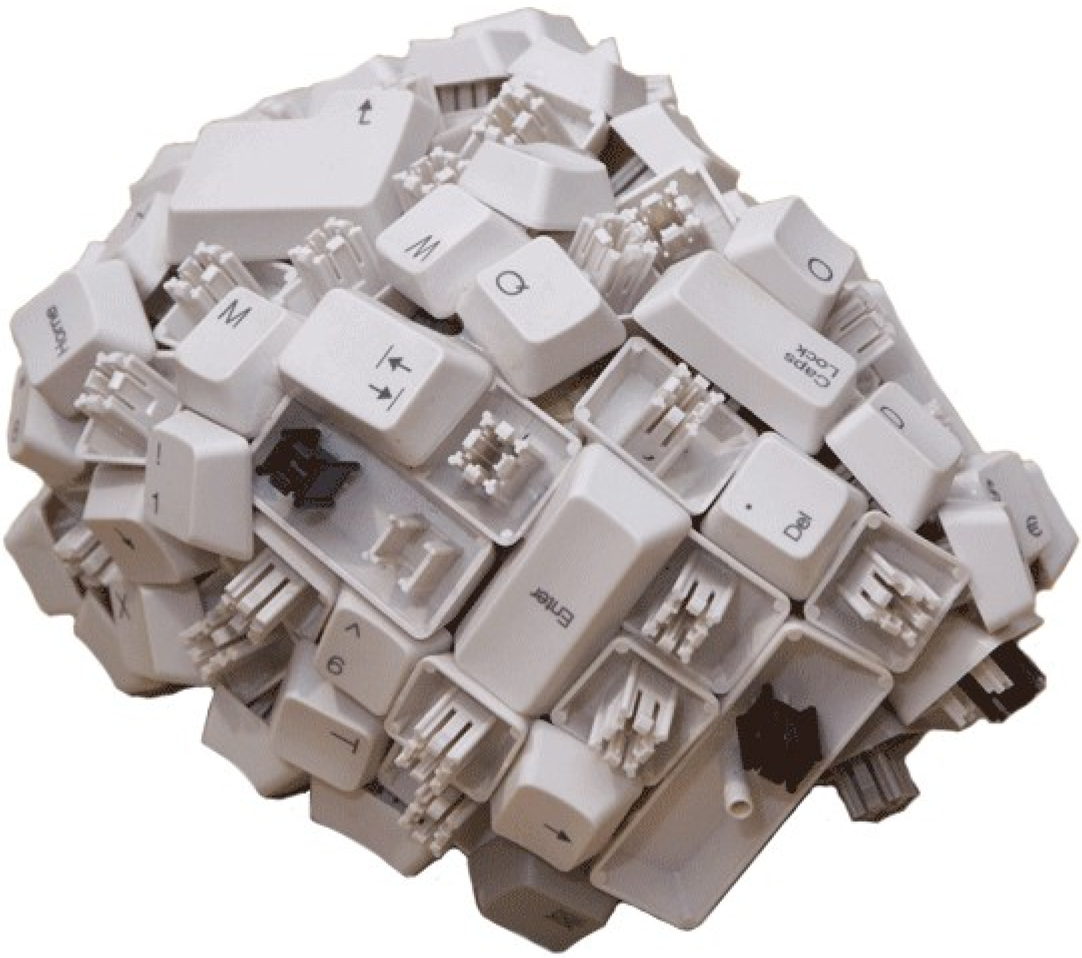
o¤°`°¤o,¸¸¸,o¤° 10. ZAKOŃCZENIE. °¤o,¸¸¸,o¤°`°¤o

ASCII Art powstał dzięki nieskończonej ludzkiej wyobraźni. Powstał gdyż człowiek zawsze dąży do graficznego przedstawienia tego co tkwi w jego umyśle. Dzieci najpierw rysują dopiero potem uczą się pisać. Pierwsze maszyny, komputery nie posiadały oprogramowania do tworzenia obrazów. Początkowo komputery obliczały dane, sieci lokalne pozwalały jedynie na przesył tekstu.

Człowiek mimo ograniczeń maszyny, potrafił wykorzystać już istniejący software aby stworzyć obraz za pomocą tekstu. Zaczynając od prostych form a kończąc na przetwarzaniu obrazów wielkich artystów. I to wszystko w formie najprostszego kodowania tekstowego. Podczas gdy ograniczenia te znikały, ASCII Art nie zanikał, przeciwnie – ewoluował. Do dziś posiada on fanów zrzeszających się w całe społeczności, artystów którzy wykorzystują go w sztuce internetowej czy multimedialnej.

Uważam ASCII Art za najprostszą i pierwotną formę grafiki komputerowej. Która pokazuje przeskok jaki pokonały komputery od czasów wymyślenia ASCII Art. Dziś za pomocą komputera i jego oprogramowania możemy stworzyć dzieła prawie identyczne z tymi z muzeów. Jednak czy nie jest to działanie w celu tworzenia obrazów olejnych bez farb? Obrazy tworzone z liter i znaków na klawiaturze nie powstałyby bez komputera. Obrazy olejne owszem. Komputeryzacja współczesna zmierza do stworzenia rzeczywistości wirtualnej. Lecz po co odbierać wirtualność komputerom? Dlaczego zapomina się do czego były one stworzone? Pęd ku perpetum mobile. Warto pamiętać o tym by rozdzielać rzeczywistość od świata cyfrowego. Pomimo faktu iż komputery opanowały wszelkie dziedziny życia. Warto także zastanowić się nad słowami Andrzeja Wernera, które można byłoby odnieść również do obrazu cyfrowego: „Czy rynek fonograficzny, fantastyczny już teraz poziom zapisu dźwięku zwiększył naszą

wrażliwość muzyczną? Raczej odebrał muzyce towarzyszące jej nieuchwytnie odczucie sacrum, przynajmniej – spospolitował wrażenia. Nawet w filharmonii nie odzyskamy już dawnej atmosfery święta”.[158]



158 Hopfinger M., dz.cyt., s.655.

o¤°`°¤o,¸¸,o¤° 11. BIBLIOGRAFIA °¤o,¸¸,o¤°`°¤o

PRACE DRUKOWANE:

1. Durka P.J., *Cyfrowy świat: tak to działa*, Warszawa 2004, Wydawnictwo Adamantan, e-book.

2. Fuedl F., Ott N., Stein B., *TYPO when who how,* Köln 1998, Könemann.

3. Hopfinger M., *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku*, Warszawa 2002, Oficyna Naukowa.

4. Kluszczyński R.W., *Społeczeństwo informacyjne. Sztuka multimediów*, Kraków 2001, Wydawnictwo Rabid.

5. Koziczyński B., *333 popkulturowe rzeczy... PRL*, Poznań 2007, Wydawnictwo Vesper.

6. McDermott C., *20 wiek. Sztuka projektowania*, Oleszanica – Bennington 1999, Wydawnictwo Prowincja.

7. Morawska E.A., *Re: internet – społeczne aspekty medium*, Warszawa 2006, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.

8. Tyczkowski K., *Lettera Magica*, Łódź 2005, Polski Drukarz Sp. z o.o.

9. Willberg H.P., Forssman F., *Pierwsza pomoc w typografii*, Gdańsk 2006, słowo/obraz terytoria.

10. Wójtowicz E., *Net Art*, Kraków 2008, Wydawnictwo Rabid.

11. Żuczkiewicz M., *Związki matematyki i informatyki z kompozycją muzyczną*, Gdańsk 2006, Uniwersytet Gdański, praca magisterska pod kierunkiem prof.dr.hab. Andrzeja W. Mostowskiego.

PRACE ZAMIESZCZONE W INTERNECIE:

1. Artykuł z wykładu: Ryszard W. Kluszczyński, *INTERNET - NOWE TERYTORIUM EKSPRESJI*; http://www.csw.art.pl/warsztaty/rwk_p.html

2. Artykuł Bartłomieja Gutowskiego, *Sztuka sieci czyli net art*, Artiflex (4), maj 2002; http://free.art.pl/artifex/net.htm

3. Recenzja Łukasza Białkowskiego, *Mieć ciasteczko czy zjeść ciasteczko?* Uwagi o *Net Arcie* Ewy Wójtowicz, 10.10.2008; http://obieg.pl

4. Recenzja Piotra Mareckiego, *O „net arcie"*, 20.04.2008, Krytyka Polityczna; http://www.krytykapolityczna.pl/

5. Digipedia.pl Dokumentacja-Wiedza-Technologie. *Wyjaśnienie pojęcia kodu ASCII, dział- słownik*; http://www.digipedia.pl/def/580997418-ASCII.html

6. Polska wikipedia. *Artykuł o ASCII ART;* http://pl.wikipedia.org/wiki/ASCII-Art

7. Angielska wikipedia. *Artykuł o ASCII ART*; http://en.wikipedia.org/wiki/ASCII_art

8. Strona grupy dyskusyjnej PL.REC.ASCII.ART; http://www.ascii.art.pl/

9. Kolekcja ASCII Art Christophera Johnsona; http://chris.com/ascii/

10. Galeria ASCII Art – *zebrana przez Goldmoon'a*; http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html

11. Historia ASCII Artu, Joan G. Stark 1999-2001, mirror: http://

ascii.piwko.pl/ASCIIHistoria.html

12./ oryginał:
http://www.geocities.com/SoHo/7373/history.htm#typewrite

13.O problemach z wyświetlaniem ASCII Art;
http://www.ascii.art.pl/fonts.html

14.Webopedia. Artykuł *Text Messaging, Chat Abbreviations & Smiley Faces*;
http://www.webopedia.com/quick_ref/textmessageabbreviations.asp#smiley

15.Artykuł *An Historical Timeline of Computer Graphics and Animation*;
http://design.osu.edu/carlson/history/timeline.html#1960

16.Artykuł *Keyboard Text Art From Over Twenty Years Before ASCII*; http://www.roysac.com/blog/2007/02/keyboard-text-art-from-over-twenty.html

17.Artykuł *History of Text Art Video by RaD Man/ACiD*;
http://www.roysac.com/blog/2007/02/history-of-text-art-video-by-rad-man.html

18.Artykuł *Defacto2: Scene Documents, text and NFO files*;
http://www.defacto2.net/documents.cfm

19.Artykuł *The First Smiley :-) by Mike Jones*;
http://research.microsoft.com/~mbj/Smiley/Smiley.html

20.Artykuł *What is the ATASCII character set?*;
http://www.faqs.org/faqs/atari-8-bit/faq/section-49.html

21.Artykuł *History of PC Ascii Scene by Necromancer*;

http://artscene.textfiles.com/history/essays/pcascii.txt

22.Artykuł *Typewriter Art*; http://www.typewritermuseum.org/lib/library_art2.html

23.Kolekcja emoticonów - „ASCII Smileys”; http://artscene.textfiles.com/asciiart/smileys.txt

24.Art Scena ASCII i ANSII; http://artscene.textfiles.com/

25.Artykuł *What is an Art Scene?*; http://artscene.textfiles.com/artscene.html

26.Portal Szesnaście kolorów ASCII Art i ANSII Art; http://sixteencolors.net/

27.Telewizja internetowa *Geek Entertainment*; http://www.geekentertainment.tv/

28.Klip *ANSI Art for Masses*; http://www.geekentertainment.tv/2008/01/21/ansi-art-for-the-masses/

29.Portal youtube.com, *Ukryty film w Windows XP, Star Wars w ASCII*; http://pl.youtube.com/watch?v=Lbwqp05U8Yo&feature=related

30.Portal youtube.com, *Polska instrukcja jak odnaleźć ukryty film w WinXP*; http://pl.youtube.com/watch?v=o71Ag_R1b2E&feature=related

31.Portal youtube.com, *ASCII film Kojot i Struś Pędziwiatr*; http://pl.youtube.com/watch?v=MqxbHzTAnH0

32.Portal youtube.com, *Opening filmu Matrix w ASCII*; http://pl.youtube.com/watch?v=F1-glc16PHg

33. ASCII komiks o Nerd Boy'u *by Joaquim Gândar (2006)*; http://www.nerd-boy.net/

34. Polska wersja komiksu o Nerd Boy'u *by jogger*; http://www.ascii.art.pl/nb/1.html oraz http://web.archive.org/web/20060514214623/http://nb-pl.jogger.pl/

35. Galeria ASCII Art *Nguyen, Tran Q*; http://web.archive.org/web/20010807115533/http://www.asciiartfarts.com/19990625.html

36. Piśmiennictwo w Średniowieczu; http://www.eioba.pl/a2406/pismiennictwo_w_sredniowieczu

37. Guilliaume Apollinaire; http://pl.wikipedia.org/wiki/Guillaume_Apollinaire

38. Przygody Alicji w Krainie Czarów; http://pl.wikipedia.org/wiki/Przygody_Alicji_w_Krainie_Czar%C3%B3w

39. Strona poświęcona maszynom do pisania; http://home.earthlink.net/~dcrehr/collecting.html

40. Strona poświęcona technologii RTTY; http://www.rtty.com

41. Strona informacyjna *„pierwszego emoticona"*; http://research.microsoft.com/en-us/um/people/mbj/smiley/smiley.html

42. Polska galeria sygnatur ASCII; http://hell.pl/nina/newssigs/789-line.htm

43. Słownik angielsko - polski, online; http://dict.pl

44. Strona dotycząca ANSI Art;

http://hem1.passagen.se/haakshem/asciians.html

45. Strona internetowa Yoshi Sodeoka; http://c505.com/

46. Projekt BUSH - Yoshi Sodeoka; http://turbulence.org/spotlight/ASCII_BUSH/#

47. Strona Galerii SCCA w Ljubljanie; http://www.scca-ljubljana.si/news-en_08-05.htm

48. Portfolio Vuka Ćosićia; http://www.ljudmila.org/~vuk/

49. Portal zawierający archiwa zdjęć; http://www.flickr.com/

50. Strona informacyjna *Najdłuższego zdania w internecie*; http://www.medienkunstnetz.de/works/the-worlds-first-collaborative-sentence/

51. Strona projektu - Jodi; http://wwwwwwwww.jodi.org/

52. Designerski fotolog; http://notcot.com

53. Portfolio Nienke Sybrandy; http://nsybrandy.nl

54. Strona poczty Gmail; http://gmail.com

55. Portal polskiego street artu; http://vlepvnet.bzzz.net/

56. Blog Milkboys; http://blog.milkboys.org

57. Studio SEMdesign; http://semdesign.nl

PŁYTA DVD / ZAWARTOŚĆ:

1. Folder: Animacje ASCII

   129_chimera.avi

   130_rowerzysta.avi

   131_plywak.avi

   132_pies.avi

   133_fajt-golf.avi

   134_ziemia.avi

   135_akrobacje.avi

   136_jaszczurka.avi

   137_fs-vs-colin.avi

2. Folder: Filmy ASCII

   acdc_excel.avi

   animacja_w_dosie.avi

   anime_princess_bride.avi

   ascii_express.avi

   ascii_rock.avi

   beck_black_tambourine.avi

ASCII ART

fraktale.avi

glebokie_gardlo.avi

open_matrix.avi

sekw_visual.avi

starwars.avi

strus_pedziwiatr.avi

o¤°`°¤o,¸¸¸,o¤° 12. ŹRÓDŁA ILUSTRACJI °¤o,¸¸¸,o¤°`°¤o

1. http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
2. http://flicr.com
3. zbiory własne
4. zbiory własne
5. http://ascii.piwko.pl/ASCIIHistoria.html
6. http://ascii.piwko.pl/ASCIIHistoria.html
7. Tyczkowski K., Lettera Magica, Łódź 2005, Polski Drukarz
8. Tyczkowski K., Lettera Magica, Łódź 2005, Polski Drukarz
9. Tyczkowski K., Lettera Magica, Łódź 2005, Polski Drukarz
10. Tyczkowski K., Lettera Magica, Łódź 2005, Polski Drukarz
11. http://www.thegatesofparadise.com/guillaume_apollinaire.htm
12. http://flicr.com
13. http://flicr.com
14. http://flicr.com
15. http://www.poetryfoundation.org/
16. http://www.arslibri.com/
17. http://picasaweb.google.com
18. http://picasaweb.google.com
19. http://openlearn.open.ac.uk
20. http://commons.wikimedia.org
21. http://www.acid.org
22. http://www.roysac.com/blog/2007/02/keyboard-text-art-from-over-twenty.html
23. http://www.roysac.com/blog/2007/02/keyboard-text-art-from-over-twenty.html
24. http://blog.modernmechanix.com/2006/03/13/ascii-art-1948/
25. http://ascii.piwko.pl/ASCIIHistoria.html
26. http://ascii.piwko.pl/ASCIIHistoria.html
27. http://www.wps.com/archives/ITA/

28. http://www.rtty.com
29. http://www.rtty.com
30. McDermott C., 20 wiek Sztuka projektowania, Oleszanica - Bennington 1999, Wydawnictwo Prowincja.
31. http://www.vectronicsappleworld.com
32. http://powet.tv
33. http://pl.wikipedia.org
34. http://www.demoparty.net/
35. zbiory własne
36. http://ascii-art.ovh.org/faq.html
37. http://ascii-art.ovh.org/faq.html
38. http://en.wikipedia.org/wiki/PETSCII
39. http://www.roysac.com/roy-sac_styles_of_underground_text_art.asp#7bit
40. http://pl.wikipedia.org/wiki/ASCII-Art
41. http://www.roysac.com/roy-sac_styles_of_underground_text_art.asp#7bit
42. http://ascii-art.ovh.org/
43. http://ascii-art.ovh.org/
44. http://ascii-art.ovh.org/
45. http://ascii-art.ovh.org/faq.html
46. http://ascii-art.ovh.org/
47. http://www.ascii.art.pl/faq.html
48. http://www.ascii.art.pl/faq.html
49. http://www.ascii.art.pl/faq.html
50. http://www.ascii.art.pl/faq.html
51. http://hell.pl/nina/newssigs/newssigs.htm
52. http://hell.pl/nina/newssigs/newssigs.htm
53. http://hell.pl/nina/newssigs/newssigs.htm
54. http://hell.pl/nina/newssigs/newssigs.htm
55. http://hell.pl/nina/newssigs/newssigs.htm
56. http://hell.pl/nina/newssigs/newssigs.htm

57. http://hell.pl/nina/newssigs/newssigs.htm
58. http://ascii.piwko.pl/FAQ13.html
59. http://ascii.piwko.pl/FAQ13.html
60. http://ascii.piwko.pl/FAQ13.html
61. http://ascii.piwko.pl/FAQ13.html
62. http://ascii.piwko.pl/FAQ13.html
63. http://ascii.piwko.pl/FAQ13.html
64. http://ascii.piwko.pl/FAQ13.html
65. http://ascii.piwko.pl/FAQ13.html
66. http://ascii.piwko.pl/FAQ13.html
67. hhttp://ascii.piwko.pl/FAQ13.html
68. http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
69. http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
70. http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
71. http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
72. http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
73. http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
74. http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
75. http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
76. http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
77. http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
78. http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
79. http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
80. http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
81. http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
82. http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
83. http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
84. http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
85. http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
86. http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
87. http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
88. http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html

89.http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
90.http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
91.http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
92.http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
93.http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
94.http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
95.http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
96.http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
97.http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
98.http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
99.http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
100.http://www.nerd-boy.net
101.http://www.nerd-boy.net
102.http://www.nerd-boy.net
103.http://www.nerd-boy.net
104.http://www.nerd-boy.net
105.http://www.nerd-boy.net
106.http://www.nerd-boy.net
107.http://www.nerd-boy.net
108.http://www.nerd-boy.net
109.http://www.nerd-boy.net
110.http://hem1.passagen.se/haakshem/asciians.html
111.http://en.wikipedia.org/wiki/File:VC-DMSEL.PNG
112.http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
113.http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
114.http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
115.http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
116.http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
117.http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
118.http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
119.http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
120.http://web.archive.org/web/20030320081544/http://www.bzzz.ne

t/
121. http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
122. http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
123. http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
124. http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
125. http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
126. http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
127. http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
128. http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
129. http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
130. http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
131. http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
132. http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
133. http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
134. http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
135. http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
136. http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
137. http://ascii.piwko.pl/galeriaASCII.html
138. http://turbulence.org/spotlight/ASCII_BUSH/#
139. http://www.c505.com/vvvvvv/projects/ascii_rock/
140. http://www.kontrastblog.com/2007/07/20/art-culture-deep-ascii/
141. http://www.ljudmila.org/~vuk/metablink/metablin.htm
142. http://www.ljudmila.org/~vuk/metablink/metablin.htm
143. http://www1.zkm.de/~wvdc/ascii/java/
144. http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/architecture/
145. http://flicr.com
146. http://flicr.com
147. http://flicr.com
148. http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/unreal/
149. http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/unreal/
150. http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/unreal/

151.http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/unreal/
152.http://flicr.com
153.http://flicr.com
154.http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/camera.htm
155.http://wwwwwwwww.jodi.org/
156.http://wwwwwwwww.jodi.org/
157.http://wwwwwwwww.jodi.org/
158. Wójtowicz E., net art, Kraków 2008, Rabid, s.72
159.http://wwwwwwwww.jodi.org/100cc/havoc/pemo1.html
160.http://notcot.com
161.http://notcot.com
162.http://notcot.com
163.http://notcot.com
164.http://notcot.com
165.http://notcot.com
166.http://nsybrandy.nl
167.http://nsybrandy.nl
168.http://gmail.com
169.http://gmail.com
170.http://flicr.com
171.http://flicr.com
172.http://blog.milkboys.org
173.http://semdesign.nl
174.http://semdesign.nl
175.http://flicr.com
176.http://flicr.com
177.http://flicr.com
178.http://flicr.com
179.http://flicr.com
180.http://flicr.com
181.http://flicr.com
182.http://vlepvnet.bzzz.net/

ASCII ART

183.http://vlepvnet.bzzz.net/

184. remade by Paulina Piotrowska, zbiory własne.